

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *E-LEARNING* RAGAM GERAK TARI
BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING* UNTUK
SISWA KELAS IX SMP**

(Tesis)

Oleh

**ZEFRISYA
NPM 2323045001**



**MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN KEBUDAYAAN LAMPUNG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *E-LEARNING* RAGAM GERAK TARI BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING* UNTUK SISWA KELAS IX SMP

Oleh

ZEFRISYA

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan produk bahan ajar *e-learning* ragam gerak tari berbasis *project based learning* di kelas IX SMP, mendeskripsikan kelayakan serta keefektifitasan produk *e-learning* tersebut.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan model ADDIE. Prosedur penelitian terdiri atas lima langkah, yaitu *analysis, design, development, implement, dan evaluate*. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 07 Bandar Lampung. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara, observasi dan angket kuisioner. Wawancara dan observasi dilaksanakan untuk menemukan permasalahan yang ada sedangkan angket kuisioner dilaksanakan untuk validasi kelayakan dan keefektifitasan produk yang sudah dikembangkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar *e-learning* ragam gerak tari berbasis *project based learning* telah dikembangkan dengan menggunakan *google sites* sebagai bahan ajar Seni Budaya. Bahan ajar *e-learning* yang dikembangkan dalam penelitian ini dinilai sangat layak berdasarkan hasil validasi dan revisi oleh ahli materi dengan persentase 86,3%, ahli pembelajaran 95,45%, ahli bahan ajar 98,4%, pendidik seni budaya 95,83% dan uji coba peserta didik 93,13%. Revisi bahan ajar *e-learning* menggunakan *google sites* dari para ahli meliputi penambahan glosarium, barcode dan tombol navigasi tentang penggunaan produk. Hasil penilaian para ahli dan pendidik menunjukkan kriteria sangat layak. Saran yang diberikan telah ditindaklanjuti untuk menyempurnakan pengembangan bahan ajar *e-learning* menggunakan *google sites*. Selain itu, produk yang dikembangkan efektif digunakan berdasarkan hasil uji coba pemakaian sepuluh peserta didik dengan kriteria nilai 0,75 yang termasuk dalam kategori tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan efektif menjadi bahan ajar seni budaya di SMP kelas IX.

Kata kunci: bahan ajar, *e-learning*, gerak tari, *google sites*, pengembangan, *project based learning*.

ABSTRAK

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-LEARNING RAGAM GERAK TARI BERBASIS PROJECT BASED LEARNING GUWAI SISWA KELAS IX SMP

Oleh

ZEFRISYA

Penelitian sija betujuan guwai ngehasilko khik ngembangkon produk bahan ajar e-learning ragam gerak takhi berbasis projek based learning di kelas IX SMP. Ngedeskripsiko kelayakan khik keefektifan produk e-learning sina.

Metode sai digunakon delom penelitian sina iyulah penelitian pengembangan model ADDIE. Prosedur penelitian terdiri jak 5 langkah yakdo analisis, desain, development, implementasi khik evaluasi. Penelitian sija dilaksanako di SMP Negeri 07 B.Lampung. Teknik pengumpulan data delom penelitian sija meliputi wawancara, observasi, khik angket kuisioner. Wawancara khik observasi dilaksanako guwai nemukon permasalahan sai ngedok sedangko angket kuisioner dilaksanako guwai validasi kelayakan khik keefektifan produk sai khadu dikembangko.

Hasil penelitian nunjukko bahwa bahan ajar e-learning ragam Gerak tari berbasis project based learning sudah dikembangkon jama ngegunako google sites sebagai bahan ajar seni budaya. Bahan ajar e-learning sai dikembangkon delom penelitian sija dinilai sangat layak bedasarko hasil validasi khik revisi jama ahli materi jama presentase 86,3%, ahli pembelajaran 94,45%, ahli bahan ajar 98,4%, pendidik bahasa lampung 95,83% dan uji coba peserta didik 93,13%. Revisi bahan ajar e-learning ngegunakon google sites jak ahli ngeliputi penambahan glosarium, barcode khik tombol navigasi tentang penggunaan produk. Hasil penilaian-penilaian para ahli khik pendidik nunjukko kriteria sai sangat layak atau sangat helau. Saran khik pebaikan khadu dilaksanako guwai nyempurnako pengembangan bahan ajar e-learning ngegunako google sites. Selain seno, produk sai dikembangkon efektif digunakon bedasarkon hasil uji coba pemakaian ruwa puluh enom peserta didik jama kriteria nilai 0,75 sai tekuruk dilom kategori langar sehingga dapok disimpulkon bahwa bahan ajar sai dikembangkon efektif jadi bahan ajar seni budaya di SMP kelas IX.

Kata kunci: bahan ajar, e-learning, gerak tari, google sites, pengembangan, project based learning.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF E-LEARNING TEACHING MATERIALS FOR VARIETY OF DANCE MOVEMENTS BASED ON PROJECT BASED LEARNING FOR CLASS IX SMP STUDENTS

By

ZEFRISYA

This research aims to produce and develop e-learning teaching materials based on project-based learning for dance movements in grade IX junior high school, and to describe the feasibility and effectiveness of these e-learning products.

The method used in this study is the ADDIE development research method. The research procedure consists of five steps: analysis, design, development, implementation, and evaluation. This study was conducted at SMP Negeri 07 Bandar Lampung. Data collection techniques in this study included interviews, observations, and questionnaires. Interviews and observations were conducted to identify existing problems, while questionnaires were administered to validate the feasibility and effectiveness of the developed product.

The results of the research indicate that e-learning teaching materials for dance movements based on project-based learning have been developed using Google Sites as teaching materials for Cultural Arts. The e-learning instructional materials developed in this study were deemed highly suitable based on validation and revision results by subject matter experts (86.3%), learning experts (95.45%), instructional material experts (98.4%), arts and culture educators (95.83%), and student trials (93.13%). Revisions to the e-learning teaching materials using Google Sites by experts included the addition of a glossary, barcodes, and navigation buttons regarding product usage. The evaluations by experts and educators indicated that the criteria were highly suitable. The suggestions provided have been implemented to further refine the development of e-learning teaching materials using Google Sites. Additionally, the developed product is effective for use based on the results of a pilot test involving ten students with a score of 0.75, which falls into the high category. Therefore, it can be concluded that the developed teaching materials are effective as cultural arts teaching materials for ninth-grade junior high school students.

Keywords: *teaching materials, e-learning, dance movements, google sites, development, project-based learning.*

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *E-LEARNING* RAGAM GERAK TARI
BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING* UNTUK
SISWA KELAS IX SMP**

Oleh

ZEFRISYA

Tesis

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi

**: Pengembangan Bahan Ajar *E-learning* Ragam Gerak
Tari Berbasis *Project based learning* untuk
Siswa Kelas IX SMP.**

Nama Mahasiswa

: Jefrisya

Nomor Pokok Mahasiswa

: 2323045001

Jurusan

: Pendidikan Bahasa dan Seni

Program Studi

**: Magister Pendidikan Bahasa dan
Kebudayaan Lampung**

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Pembimbing 1

**Dr. I Wayan Mustika, M.Hum.
NIP 19750624 200212 1 003**

**Ketua Jurusan
Pendidikan Bahasa dan Seni**

**Dr. Sumarti, M.Hum.
NIP 19700318 199403 2 002**

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing 2

**Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd.
NIP. 19640106 198803 1 001**

2. Mengetahui

**Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung**

**Prof. Dr. Farida Ariyani, M.Pd.
NIP 19601214 198403 2 002**

PENGESAHAN

1. Tim Penguji
Ketua

: **Dr. I Wayan Mustika, M.Hum.**
NIP 19750624 200212 1 003



Sekretaris

: **Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd.**
NIP 19640106 198803 1 001

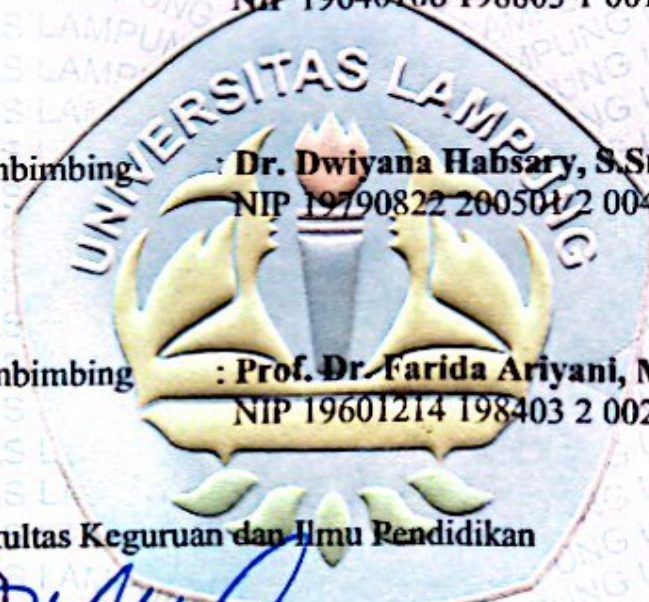
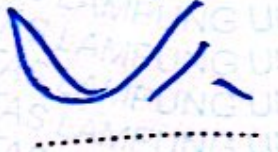
Penguji I
Bukan Pembimbing

: **Dr. Dwiwana Habsary, S.Sn., M.Hum.**
NIP 19790822 200501 2 004



Penguji II
Bukan Pembimbing

: **Prof. Dr. Farida Ariyani, M.Pd..**
NIP 19601214 198403 2 002



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



: **Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.**
NIP 19870504 201404 1 001

3. Direktur Pascasarjana Universitas Lampung



: **Prof. Dr. Ir. Murhadli, M.Si.**
NIP 19640326 198902 1 001

4. Tanggal Lulus Ujian Tesis: **04 Juli 2025**

SURAT PERNYATAAN

Sebagai civitas akademik Universitas Lampung, saya yang bertanda tangan di bawah ini

NPM	: 2323045001
Nama	: Zefrisya
judul Tesis	: Pengembangan Bahan Ajar <i>E-learning</i> Ragam Gerak Tari Berbasis <i>Project based learning</i> untuk Siswa Kelas IX SMP.
program studi	: Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung
jurusan	: Pendidikan Bahasa dan Seni
fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik;
2. Dalam karya tulis terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
3. Saya menyerahkan hak milik saya atas karya tulis ini kepada universitas lampung, dan oleh karenanya universitas lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku; dan
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandarlampung, 04 Juli 2025



Zefrisya

NPM. 2323045001

RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir di Kota Bandar Lampung pada 14 Februari 1991. Anak kedua dari empat bersaudara dari pasangan Ayah M. Syahirsyah, S.E dan Mama Erlandia Erawaty, S.Pd.

Pendidikan yang ditempuh adalah Taman Kanak-kanak (TK) Bhayangkari Kecamatan Tanjung Karang Pusat Kota Bandar Lampung diselesaikan pada 1997, Sekolah Dasar (SD) Negeri 2 Palapa Kecamatan Tanjung Karang Pusat Kota Bandar Lampung pada 1997 di kelas 1 cawu 1, namun pada kelas 1 cawu 2 pindah ke Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Beringin Raya Kecamatan Kemiling Kota Bandar Lampung karena tempat tinggal penulis pindah ke Kecamatan Kemiling. Sekolah Dasar (SD) diselesaikan pada tahun 2003. Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 14 Bandar Lampung diselesaikan pada 2006, Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 7 Bandar Lampung diselesaikan pada 2009. Tahun 2009 terdaftar sebagai mahasiswa Universitas Lampung melalui Seleksi Nasional Mahasiswa Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN) pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Program Studi Pendidikan Seni Tari.

Tahun 2012 melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Negeri 2 Sukadana Lampung Timur, Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Sukadana Tengah, dan pada 2013 melakukan penelitian di SMP Negeri 14 B.Lampung untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd).

Tahun 2013 melaksanakan tes CPNS di Kabupaten Lampung Barat, dan menerima pengumuman hasil seleksi CPNS pada Bulan Desember. Tahun 2014 pada Bulan Februari menerima Surat Keputusan sebagai Pegawai Negeri Sipil di Kabupaten

Lampung Barat Kecamatan Way Tenong. Tahun 2017 pada Bulan Juli menerima Surat Keputusan Mutasi Ke Kota Bandar Lampung di SMP Negeri 09 B.Lampung dan mengikuti tes PLPG di Kota Metro selama 13 hari pada Bulan Desember tahun 2013. Penulis hingga sekarang masih mengajar di SMP Negeri 09 B.Lampung.

MOTO

قُلْ يٰعِبَادِيَ الَّذِينَ أَسْرَفُوا عَلَىٰ أَنْفُسِهِمْ لَا تَقْنَطُوا مِنْ رَّحْمَةِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ
يَغْفِرُ الذُّنُوبَ جَمِيعًا إِنَّهُ هُوَ الْغَفُورُ الرَّحِيمُ ﴿٥٣﴾

“Maka janganlah kamu berputus asa dari rahmat Allah”

(QS. Az-Zumar: 53)

Tidak ada jalan menuju kesuksesan yang singkat, selalu ada proses dan kerja
keras yang harus dilakukan.

(Buya Hamka)

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah, atas rahmat dan nikmat yang tak terhitung Sholawat serta salam selalu tercurah kepada Rasulullah Muhammad SAW. Kupersembahkan karya ini sebagai tanda bakti dan cinta kasihku kepada

1. Ayah dan mamaku tersayang yang selalu memberikan kasih sayang kepada anak-anaknya, yang selalu memberikan bimbingan, nasihat-nasihat, doa serta kebutuhan jasmani dan rohani. Icha persembahkan hasil perjuangan icha selama kuliah buat ayah dan mama. Semoga allah selalu menjaga ayah dan mama dalam keadaan apapun, dan semoga allah memberikan kesehatan dan keselamatan untuk ayah dan mama yang telah memberikan dukungan, semangat, dan doa untuk keberhasilan masa depan icha.
2. Suamiku, Agung Firmansyah S.Kep. tercinta, tersayang, terkasih, terbaik yang selalu menjadi penyejuk hati, penyemangat dalam menjalani hidup, penasihat yang handal serta yang selalu berusaha mengerti keadaan istrinya. Terimakasih sudah mewujudkan salah satu keinginanku dan kedua oranguaku untuk melanjutkan studi S2.
3. Anak-anakku, kakak zea putri agung dan kiay zayn putra agung, dan calon bayiku yang kini memasuki 16 minggu, terimakasih atas pengertiannya selama mama menjalani kuliah, dan maaf jika mama banyak menghabiskan waktu di luar rumah. Semoga kelak mama bisa menjadi mama yang membanggakan untuk kalian di masa mendatang.
4. Kakak dan adik-adikku yang telah memberikan dukungan untuk penulis mengerjakan penelitian dan pengerjaan tesis ini.
5. Teman-teman Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung angkatan 2023 tercinta terimakasih telah memberikan semangat, motivasi, bimbingan, dan dukungan yang luar biasa untuk pengerjaan tesis ini, terutama untuk atu Septri Marbhara dan uncu Renatalia Marselinda.

6. Dosen-dosen yang telah mendidik, memberikan ilmu yang sangat bermanfaat bagiku, dan bimbingan demi kelancaran tugas-tugasku.
7. Almamater universitas lampung tercinta.

SANWACANA

Puji syukur kepada Allah Swt atas limpahan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menuntaskan tesis dengan judul Pengembangan Bahan Ajar *E-learning* Ragam Gerak Tari Berbasis *Project based learning* Untuk siswa Kelas IX SMP. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Strata 2 (S2) pada Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa selama proses penulisan dan penyusunan tesis ini penulis mendapat bantuan dan bimbingan dari banyak pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang luar biasa berikut ini.

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si., selaku Direktur Pascasarjana Universitas Lampung.
3. Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
4. Dr. Sumarti, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni.
5. Prof. Dr. Farida Ariyani, M.Pd., Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung sekaligus Penguji II yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan tesis ini dengan penuh kesabaran dengan memberikan motivasi, bimbingan, solusi, saran serta nasihat yang amat berharga bagi penulis untuk dapat menyelesaikan tesis ini.
6. Dr. I Wayan Mustika, M.Hum., selaku pembimbing I yang telah membimbing dengan penuh kesabaran dengan memberikan motivasi, kritik, masukan, serta nasihat hingga penyusunan tesis ini selesai.

7. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd., selaku pembimbing II yang telah sabar dalam membimbing, memberikan arahan dan masukan yang bermanfaat bagi penyusunan tesis ini.
8. Dr. Dwiyana Habsary, S.Sn., M.Hum selaku dosen penguji pertama yang telah bersedia memberikan arahan dan masukan yang bermanfaat bagi penyusunan tesis ini.
9. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd., selaku ahli pembelajaran yang telah bersedia memberikan nilai, masukan, kritik, dan saran yang sangat membangun terhadap pengembangan produk pada tesis ini.
10. Dr. Bayu Saputra, S.Pd., M.Pd., selaku ahli media yang telah bersedia memberikan nilai, masukan, kritik, dan saran yang sangat membangun terhadap pengembangan produk pada tesis ini.
11. Dr. Fitri Daryanti, S.Sn., M.Sn., selaku ahli materi yang telah bersedia memberikan nilai, masukan, kritik, dan saran yang sangat membangun terhadap pengembangan produk pada tesis ini.
12. Putri Afriyani, S.Pd., M.Pd., selaku pendidik mata pelajaran Seni Budaya, peserta didik dan seluruh civitas UPT SMP Negeri 7 Bandar Lampung yang telah bersedia memberikan izin penelitian terhadap proses pengembangan produk pada tesis ini.
13. Bapak dan Ibu dosen serta staf Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pembelajaran dan kehidupan kepada penulis.
14. Kedua orang tuaku tercinta, Ayah M. Syahirsyah, S.E. dan Mama Erlandia Erawaty, S.Pd. yang senantiasa mendidik dengan penuh kasih., selalu mendoakan serta mencurahkan seluruh pengorbanan terutama selama proses pendidikan hingga sampai pada pendidikan yang penulis impikan.
15. Suamiku, Agung Firmansyah S.Kep tercinta, tersayang, terkasih, terbaik yang selalu menjadi penyejuk hati, penyemangat dalam menjalani hidup, penasihat yang handal serta yang selalu berusaha mengerti keadaan istrinya. Terimakasih sudah mewujudkan salah satu keinginanku dan kedua oranguaku untuk melanjutkan studi S2.

16. anak-anakku, kakak Zea Putri Agung dan kiay Zayn Putra Agung, dan calon bayiku yang kini memasuki 16 minggu, terimakasih atas pengertiannya selama mama menjalani kuliah, dan maaf jika mama banyak menghabiskan waktu di luar rumah. Semoga kelak mama bisa menjadi mama yang membanggakan untuk kalian di masa mendatang.
17. Kakak dan adik-adikku yang telah memberikan dukungan untuk penulis mengerjakan penelitian dan pengerjaan tesis ini.
18. Teman-teman mahasiswa angkatan 2023 Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung, yaitu Renatalia Marselinda, Septri Marbhara, Revi Liana, Hazizi, Mirna Suri, Iramah Dewi, Renielda Sari, dan Syaiful Hilal terima kasih telah menjadi keluarga kedua dan berbagi banyak canda tawa selalu menempuh pendidik di S2 ini.
19. Teman-teman rekan sejawat SMP Negeri 9 Bandar Lampung yang selalu memberikan dukungan penuhnya untuk penulis agar segera menyelesaikan pendidikan S2 dan tesis ini.
20. Diri sendiri, terima kasih karena selalu berupaya untuk memberikan yang terbaik untuk diri sendiri, orangtua, suami, anak-anak tercinta.

Semoga Allah SWT memberikan pahala dan balasan yang lebih besar pada setiap kebaikan yang telah kalian lakukan. Semoga tesis ini bermanfaat untuk kemajuan pendidikan, khususnya Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung.

Bandarlampung, 04 Juli 2025
Penulis

Zefrisya
NPM 2323045001

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
ABSTRAK	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
MOTO	ix
PERSEMBAHAN	x
SANWACANA	xi
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR GAMBAR	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
 I. PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	9
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	10
 II. LANDASAN TEORI	 11
2.1 Bahan Ajar	11
2.1.1 Fungsi Bahan Ajar	12
2.1.2 Karakteristik Bahan Ajar	13
2.1.3 Jenis-jenis Bahan Ajar	13
2.1.4 Prinsip Pengembangan Bahan Ajar	16
2.2 Pembelajaran Psikomotor	18
2.2.1 Aspek-Aspek Penilaian Psikomotor	20
2.2.2 Indikator Penilaian Psikomotor	21
2.2.3 Prosedur Pembelajaran psikomotor	22
2.2.4 Tujuan Pembelajaran Psikomotor.....	23
2.3 Kreativitas	24
2.3.1 Pembelajaran Seni Yang Kreatif	26

2.4	Seni Tari.....	29
2.4.1	Teknik Tari	30
2.4.2	Tari Bedana	31
2.4.3	Ragam Gerak Tari Bedana	32
2.5	Model Pembelajaran <i>Project based learning</i>	41
2.5.1	Karakteristik Model Pembelajaran <i>Project based learning</i>	42
2.5.2	Sintak Model Pembelajaran <i>Project based learning</i>	43
2.5.3	Keunggulan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Project based learning</i>	45
2.6	Model Pengembangan Bahan Ajar <i>E-learning</i>	47
2.6.1	Model Pengembangan	47
2.7	<i>E-learning</i>	49
2.7.1	Komponen <i>E-learning</i>	50
2.7.2	Karakteristik <i>E-learning</i>	52
2.7.3	Implementasi <i>E-learning</i>	53
2.7.4	Kunggulan dan Kekurangan <i>E-learning</i>	53
2.8	<i>Google sites</i>	56
2.8.1	Pemanfaatan <i>Google sites</i>	58
2.8.2	Karakteristik <i>Google sites</i>	58
2.8.3	Langkah-langkah Pembuatan <i>Google sites</i>	59
2.8.4	Keunggulan dan Kekurangan <i>Google sites</i>	61
2.9	Pembelajaran Bahan Ajar <i>E-learning</i> Materi Ragam Gerak Tari menggunakan Sintaks Model Pembelajaran <i>Project based learning</i>	63
III.	METODE PENELITIAN.....	72
3.1	Desain Penelitian	72
3.2	Prosedur Penelitian dan Pengembangan	73
3.3	Tempat dan Waktu Penelitian	77
3.4	Subjek Penelitian	78
3.5	Instrumen Penelitian	78
3.6	Teknik Pengumpulan Data.....	84
3.7	Teknik Analisis Data.....	86
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN	90
4.1	Hasil Penelitian	90
4.1.1	<i>Analysis</i> (Tahap Analisis).....	90
4.1.2	<i>Design</i> (Tahap Perancangan).....	91
4.1.3	<i>Development</i> (Tahap Pengembangan)	92
4.1.4	<i>Implement</i> (Tahap Implementasi).....	94
4.1.5	<i>Evaluate</i> (Tahap Evaluasi)	101
4.2	Pembahasan Penelitian.....	103
4.2.1	Pembahasan <i>Analysis</i> (Tahap Analisis).....	103
4.2.2	Pembahasan <i>Design</i> (Tahap Perancangan).....	106
4.2.3	Pembahasan <i>Development</i> (Tahap Pengembangan).....	116
4.2.3.1	Pembahasan Pengembangan Produk	116
4.2.3.2	Pembahasan Validasi Bahan Ajar <i>E-learning</i>	147
4.2.3.2.1	Pembahasan Validasi Ahli Materi	147
4.2.3.2.2	Pembahasan Validasi Ahli Pembelajaran.....	152

4.2.3.2.3 Pembahasan Validasi Ahli Media Pembelajaran.....	157
4.2.3.2.4 Pembahasan Validasi Pendidik Seni Budaya	161
4.2.3.3 Pembahasan Revisi Produk	166
4.2.3.3.1 Pembahasan Revisi Produk Berdasarkan Saran Ahli Materi	166
4.2.3.3.2 Pembahasan Revisi Produk Berdasarkan Saran Ahli Media Pembelajaran.....	167
4.2.4 Pembahasan <i>Implement</i> (Tahap Implementasi).....	169
4.2.5 Pembahasan <i>Evaluate</i> (Tahap Evaluasi)	186
4.2.5.1 Pembahasan Uji Coba Terhadap Peserta Didik.....	186
4.2.5.2 Pembahasan Uji Efektivitas Bahan Ajar	191
V. SIMPULAN DAN SARAN	193
5.1 Simpulan	193
5.2 Saran	194

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Ragam Gerak Tari Bedana	32
2. Tempat Penelitian.....	77
3. Subjek Penelitian.....	78
4. Instrumen Validasi Bahan Ajar <i>E-learning</i> Materi Ragam Gerak Tari untuk Ahli Pembelajaran	79
5. Instrumen Penilaian Bahan Ajar <i>E-learning</i> untuk Pendidik Seni Budaya.....	81
6. Instrumen Uji Coba Terbatas Bahan Ajar <i>E-learning</i> Materi Ragam Gerak Tari kepada Peserta Didik sebagai Pengguna.....	83
7. Kisi-kisi Angket Wawancara Pendidik Seni Budaya terhadap Kebutuhan Bahan Ajar <i>E-learning</i> Materi Ragam Gerak Tari.....	84
8. Kriteria Tingkat Kelayakan.....	88
9. Nilai Rata-rata <i>N-gain</i> dan Klasifikasinya	89
10. Hasil Validasi Bahan ajar oleh Ahli Materi, Ahli Pembelajaran, Ahli Media Pembelajaran, dan Pendidik Seni budaya	93
11. Revisi Produk berdasarkan Masukan Para Ahli.....	94
12. Hasil Uji Coba Awal Bahan ajar oleh Peserta Didik	102
13. Hasil Wawancara Bersama Pendidik Seni Budaya.....	103
14. <i>Storyboard</i> Bahan Ajar <i>E-learning</i> Ragam Gerak Tari	109
15. Langkah-langkah mengakses <i>platform google sites</i>	117
16. Langkah-langkah membuat judul, nama situs dan tema bahan ajar <i>e-learning</i>	119
17. Langkah-langkah menambahkan logo bahan ajar <i>e-learning</i>	121
18. Membuat tampilan <i>header</i>	123
19. Menambahkan halaman.....	125
20. Menambahkan <i>content blocks</i> pada halaman <i>platform google sites</i>	129
21. Menambahkan biodata pengembang bahan ajar <i>e-learning</i>	135
22. Menambahkan <i>footer</i> atau kaki halaman <i>website</i>	138
23. Menambahkan tulisan berjalan	141
24. Validasi Ahli Materi.....	148
25. Validasi Ahli Pembelajaran.....	153
26. Validasi Ahli Media Pembelajaran	158
27. Validasi Pendidik Seni Budaya.....	162

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Langkah-langkah Penelitian R&D dengan Pendekatan ADDIE.....	48
2. Komponen <i>E-learning</i>	51
3. Langkah-langkah Penelitian R&D dengan Pendekatan ADDIE.....	73
4. Dokumentasi Pertemuan Pertama	95
5. Dokumentasi Pertemuan Kedua	96
6. Dokumentasi Pertemuan Ketiga.....	97
7. Dokumentasi Pertemuan Keempat.....	98
8. Dokumentasi Pertemuan Kelima.....	99
9. Dokumentasi Pertemuan Keenam	99
10. Dokumentasi Pertemuan Ketujuh	100
11. Dokumentasi Pertemuan Kedelapan	101
12. Video Ragam Gerak Tari Bedana	107
13. Kumpulan Video Ragam Gerak Tari Bedana	108
14. Kumpulan Ikon dan Logo Bahan Ajar <i>E-learning</i> Ragam Gerak Tari Bedana	114
15. Kumpulan Gambar Pendukung Bahan Ajar <i>E-learning</i> Ragam Gerak Tari Bedana	115
16. Kumpulan Desain Gambar Sebelas Ragam Gerak Tari Bedana Menggunakan <i>Flatform Canva</i>	115
17. Kumpulan Desain Video Sebelas Ragam Gerak Tari Bedana Menggunakan <i>Flatform Canva</i>	116
18. Tampilan Akun <i>Google</i>	117
19. Tampilan tombol dibagian atas bar yang belum dihilangkan	134
20. Tampilan tombol dibagian atas bar yang sudah dihilangkan.....	134
21. Halaman <i>Flatform Google sites</i> Sebelum Ditambahkan Teks.....	144
22. Halaman <i>Flatform Google sites</i> Sesudah Ditambahkan Teks.....	144
23. Kumpulan Video Ragam Gerak Tari Yang Sudah <i>Diupload</i> Kedalam <i>Flatform Youtube.Com</i>	145
24. Kumpulan Video Ragam Gerak Tari Yang Sudah <i>Diupload</i> Kedalam Bahan Ajar <i>E-learning</i> Menggunakan <i>Flatform Google sites</i>	146
25. Tampilan Situs Yang Sudah Dipublikasi	147
26. Tampilan Perbaikan Berdasarkan Saran Ahli Materi.....	166
27. Tampilan Perbaikan Berdasarkan Saran Ahli Media Pembelajaran.....	168
28. Tampilan Hasil Uji Coba Peserta Didik.....	187
29. Perbandingan Nila Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Dalam Menggunakan Media <i>Mobile-learning</i>	192

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian	202
2. Surat Balasan Izin Penelitian di SMP	203
3. Wawancara Bersama Pendidik Seni Budaya	204
4. Dokumentasi Peneliti Bersama Pendidik Seni Budaya.....	205
5. Validasi Ahli Materi Pembelajaran.....	206
6. Validasi Ahli Pembelajaran	210
7. Validasi Ahli Media Pembelajaran	214
8. Validasi Pendidik Seni Budaya.....	218
9. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	221
10. Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta Didik.....	222
11. Rekapitulasi Uji Coba Pemakaian Produk kepada Peserta Didik	223
12. Hasil Uji Coba Pemakaian Produk kepada Peserta Didik.....	224
13. Dokumentasi Penelitian	244
14. Hasil Penilaian Sumatif Penciptaan Karya Tari.....	255
15. Hasil <i>Posttest</i>	257

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah proses pengembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik individu melalui pembelajaran yang terencana dan sistematis (Bloom, 2014). Pendidik memainkan peran yang sangat penting dalam mendukung pengajaran pendidikan di sekolah. Untuk mencapai hal ini, pendidik harus memiliki kemampuan untuk mengembangkan kompetensi sendiri dan selalu terbuka untuk menerima ide-ide baru. Salah satu komponen penting dari kemampuan ini adalah kemampuan untuk membuat bahan ajar yang menarik dan bermanfaat bagi peserta didik. Dengan membuat bahan ajar yang inovatif dan relevan dengan perkembangan zaman, pendidik dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan memperluas pemahaman mereka (Hakim, Fauzia, & Rani, 2023).

Majid (dalam Yanti dkk., 2019) menjelaskan bahwa bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar dapat pula diartikan sebagai bahan yang harus dipelajari peserta didik sebagai sarana untuk belajar (Kosasih, 2021). Bahan ajar menyajikan sesuatu yang tidak mungkin diamati secara langsung. Bahan ajar dapat menyajikan gambar, grafik, bagan dan model-model lainnya sebagai wakil dari benda-benda yang sebenarnya. Bahan juga dapat merangsang kreativitas dan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah dalam belajar, serta mengembangkan keterampilan-keterampilan baru kepada peserta didik. Menurut Melvin (dalam Kosasih, 2021) Peserta didik cenderung akan menyukai sistem pembelajaran yang menggunakan sumber yang variatif.

Dengan menggunakan sistem dan cara belajar yang berbeda, keberagaman minat belajar peserta didik akan lebih terpenuhi.

(Alimuddin, 2023) menjelaskan bahwa penyusunan bahan ajar tertuang dalam panduan Kurikulum Merdeka, yang saat ini digunakan di sekolah-sekolah di Indonesia dari jenjang dasar, menengah, dan atas. Panduan ini memberikan petunjuk tentang sistem buku teks yang diterbitkan oleh Pemerintah Pusat yang digunakan dalam satuan pendidikan untuk memenuhi kurikulum yang berlaku dalam pembelajaran yang termuat dalam Pasal 65 Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2017 (Cholilah, Tatuwo, Komariah, & Rosdiana, 2023). Selain buku teks utama yang disediakan pemerintah, institusi pendidikan dapat menggunakan buku teks pendamping atau buku nonteks yang telah disahkan oleh pemerintah pusat.

Aturan menyusun bahan ajar harus disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan di satuan pendidikan. Misalnya, dalam Kurikulum Merdeka, pendidik menggunakan bahan ajar untuk mencapai profil Pancasila dan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Perangkat pendidikan yang dikembangkan tersebut terdiri dari modul instruksional, buku teks pelajaran, dan modul proyek untuk meningkatkan profil peserta didik Pancasila (Hehakaya & Pollatu, 2022). Selain itu, bahan ajar juga berfokus pada pengembangan kompetensi inti peserta didik, seperti literasi, numerasi, dan kecakapan hidup (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022). Materi ajar yang dirancang dalam Kurikulum Merdeka juga dirancang untuk mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan semua peserta didik secara keseluruhan.

Kurikulum Merdeka mendorong pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual dan relevan. Selain itu, kurikulum ini memberikan pendidik dan sekolah kebebasan untuk menyusun bahan ajar berdasarkan kebutuhan belajar peserta didik dengan mengaitkannya dengan karakteristik, filosofi, atau adat-istiadat yang ada di lingkungan belajar mereka (Resa, 2023). Dengan menerapkan pendekatan ini, diharapkan satuan pendidikan dapat lebih

responsif terhadap minat, kebutuhan, dan potensi peserta didik. Dengan demikian, proses pembelajaran akan lebih efektif.

Kurikulum Merdeka juga membantu pendidik menjadi lebih kreatif dan inovatif untuk menghadapi tantangan masa depan yang semakin sulit. Seperti: (a) Memungkinkan pendidik menemukan referensi dan inspirasi, (b) Memastikan pembelajaran sesuai dengan kurikulum merdeka, (c) Memungkinkan pengaksesan materi pembelajaran yang fleksibel, (d) Mendorong kolaborasi peserta didik untuk meningkatkan keterampilan berinteraksi sosial dan berkomunikasi, dan (e) Memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi minat dan bakat mereka sendiri. Oleh karena itu, pembelajaran diharapkan menjadi lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik dengan menggunakan bahan ajar dalam Kurikulum Merdeka.

Bahan ajar untuk kurikulum merdeka menunjukkan bahwa pembuatan materi pembelajaran harus relevan dan bermakna bagi peserta didik (Rustamana, Mutiara, Aprilia, Aini, & Yuda, 2023). Bahan ajar untuk kurikulum merdeka harus mampu mencakup muatan lokal atau kearifan lokal. Selain itu, bahan ajar harus mencerminkan nilai-nilai kebangsaan dan kecakapan hidup yang sesuai dengan perkembangan zaman (Megawati, Astini, Syahputra, & Zulkarnaini, 2022). Oleh karena itu, bahan ajar untuk kurikulum merdeka harus dikembangkan secara menyeluruh dan berkelanjutan. Ini mencakup proses perancangan, implementasi, evaluasi dan revisi terus menerus untuk memastikan bahwa materi pelajaran berkualitas tinggi dan relevan (Tegeh & Kirna, 2013).

Pembelajaran yang efektif tidak hanya memindahkan pengetahuan dari guru ke peserta didik, tetapi mencakup pengembangan keterampilan dan kemampuan yang lebih luas, seperti kreativitas dan kolaborasi (Hamdayama, 2022). Dalam bidang seni tari, peserta didik yang menguasai teknik dan gerakan tari sangat penting, tetapi akan lebih baik jika mampu menciptakan

karya-karya orisinal yang mengekspresikan identitas dan ide-ide sesuai dengan kreatifitasnya masing-masing. (Wijiastuti & Susanto, 2024) menjelaskan bahwa kemampuan kolaborasi memungkinkan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain, saling menghargai, dan membangun ide-ide bersama, sehingga menghasilkan karya tari yang kohesif dan bermakna. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dipercaya dapat menumbuhkan kreativitas dan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam berkolaborasi merancang dan membuat sebuah proyek sebagai hasil dari proses pembelajaran adalah *Project based learning* (Rusydiana, 2020).

Project based learning adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek (Wena, 2015). Kerja proyek merupakan kegiatan yang sangat menantang dan dapat menuntun siswa dalam merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan sekaligus melakukan kegiatan investigasi. *Project based learning* dapat memberikan kesempatan siswa untuk bekerja secara mandiri. *Project based learning* mampu untuk mendorong siswa dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan serta memberikan kesempatan untuk memperluas pengetahuan melalui pemecahan masalah dan investigasi. *Project based learning* memungkinkan siswa untuk dapat merefleksikan ide dan meningkatkan kreativitas siswa, kemampuan mereka dalam berkolaborasi dan membuat keputusan yang mempengaruhi hasil proyek dan proses pembelajaran secara umum diakhiri dengan mempresentasikan hasil akhir produk.

E-learning pada dasarnya merupakan segala aktivitas belajar yang menggunakan bantuan teknologi elektronik. *E-learning* sebagai sembarang pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (*LAN*, *WAN*, atau Internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan (Chusna, 2019). Melalui *e-learning*, pemahaman siswa tentang

sebuah materi tidak tergantung pada guru/instruktur tetapi dapat diperoleh dari media elektronik. Melalui *e-learning*, memungkinkan akses pembelajaran tanpa batasan geografis. Melalui *e-learning*, peserta didik tidak hanya mendengarkan uraian materi dari pendidik saja tetapi juga aktif mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya. Materi bahan ajar dapat divirtualisasikan dalam berbagai format sehingga lebih menarik dan lebih dinamis sehingga mampu memotivasi peserta didik untuk lebih jauh dalam proses pembelajaran (Sole & Anggraeni, 2018).

(Daryanti, Habsary, & ..., 2022) menjelaskan bahwa fasilitas dari *e-learning* untuk mengurangi gap dan membuat akses pembelajaran menjadi semakin mudah untuk siapapun. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran dari mana saja selama terhubung ke internet. *E-learning* mendorong siswa untuk mengambil tanggung jawab pribadi dalam pembelajaran. Siswa dapat belajar dengan ritme masing-masing dan mengulangi materi yang sulit jika diperlukan. Dalam *e-learning*, penting untuk merancang materi pembelajaran yang sesuai dengan medium online, dengan memperhatikan struktur, kejelasan, dan interaktivitas. *Platform e-learning* yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran salah satunya yakni *Learning Management System (LMS)*. *Platform LMS* dirancang untuk memfasilitasi manajemen, pengiriman, dan penilaian pembelajaran secara online sehingga akan lebih fleksibel dalam membantu kegiatan pembelajaran.

Learning Management System (LMS) adalah sebuah sistem yang terintegrasi dan komprehensif serta dapat digunakan sebagai *platform e-learning* (Haeruman, Dhianti, Wijayanti, & Meidianingsih, 2021). *LMS* memiliki beberapa fitur antara lain, yaitu manajemen isi pelajaran, manajemen proses pembelajaran, evaluasi dan ujian yang dilakukan secara online, administrasi mata pelajaran, chatting, dan diskusi. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa *LMS* merupakan perangkat lunak yang dirancang untuk membuat, mendistribusikan, dan panduan dalam menyampaikan materi pembelajaran. *LMS* ini berfungsi untuk membantu para pengajar dalam

merencanakan dan membuat silabus, mengelola bahan pembelajaran, mengelola aktivitas perkuliahan mahasiswa, mengelola nilai, merekapitulasi absensi, menampilkan transkrip nilai, berdiskusi dan melakukan kuis. *LMS* ini bisa berbasis aplikasi dan *flatfrom web*, sehingga memudahkan para pendidik dalam merencanakan proses belajar online, *LMS* juga memudahkan siswa untuk mengakses konten atau mater perkuliahan dari mana saja dan kapan saja. Dalam hal ini *flatfrom web* yang digunakan yakni *Google sites*.

Google sites merupakan salah satu *flatfrom* yang disediakan oleh *google* untuk membuat suatu situs *web*. *Google sites* memungkinkan kolaborasi yang mudah antara pengguna. Lebih dari satu orang dapat mengedit situs *web* yang sama secara bersamaan. Fitur ini sangat berguna untuk tim atau kelompok kerja yang ingin bekerja bersama dalam membuat atau mengelola situs *web*. Pernyataan diatas sejalan dengan pendapat (Harsanto, 2014), *Google sites* adalah salah satu produk dari *google* yang berfungsi sebagai *tools* untuk membuat situs, dimana pengguna bisa memanfaatkan *Google sites* karena mudah dibuat dan dikelola oleh pengguna awam. Situs yang dibuat dengan *Google sites* secara otomatis responsif dan dapat diakses dengan baik melalui perangkat *mobile*. Ini berarti situs *web* akan terlihat dan berfungsi dengan baik di desktop maupun perangkat seluler, sehingga memungkinkan pengguna untuk menjangkau audiens mereka di berbagai *flatfrom*. Dalam hal ini *Google sites* dimanfaatkan untuk membantu dalam merancang bahan ajar berbasis online pada kegiatan pembelajaran seni budaya.

Berdasarkan wawancara dengan pendidik di SMP Negeri 7 Bandarlampung, pendidik menyatakan bahwa materi dalam bahan ajar yang digunakan pendidik terbatas pada buku pegangan siswa dan belum menyajikan gambar dan video ragam gerak tari khususnya pada materi tari kreasi. Bahan ajar yang digunakan oleh pendidik masih menggunakan bahan ajar cetak sehingga peserta didik kurang kreatif dan tidak antusias dalam pembelajaran. Pendidik juga menyatakan bahwa peserta didik sering kali merasa lebih termotivasi jika terlibat dalam pembelajaran ketika mereka dapat melihat hasil nyata dari usaha

mereka sendiri, selain itu dalam konteks pembelajaran tari aksesibilitas dan interaktivitas bahan ajar juga merupakan aspek penting,

Berdasarkan permasalahan tersebut, dalam rangka meningkatkan pemahaman siswa, perlu adanya bahan ajar yang memanfaatkan teknologi serta membahas materi secara lengkap dan informatif dan dipadukan dengan tampilan yang menarik sehingga peserta didik dapat lebih tertarik mengikuti pembelajaran seni budaya. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan bahan ajar *e-learning* seni budaya materi ragam gerak tari berbasis *project based learning*. Dengan memanfaatkan *google sites*, pengembangan bahan ajar tidak hanya dapat diakses dari perangkat tetapi dapat diperbaharui secara berkala dengan informasi terbaru. Penggunaan *google sites* juga dapat menciptakan bahan ajar yang dinamis dan mudah diakses, belajar menjadi lebih fleksibel dan terhubung dengan materi melalui berbagaimacam bahan ajar yang mereka kenal seperti teks, gambar, dan video dalam satu bahan ajar. Penggunaan model pembelajaran *Project based learning* dapat membantu peserta didik untuk dapat bekerja dalam proyek yang menantang dan relevan, peserta didik tidak hanya memperdalam pemahaman tentang ragam gerak tari tetapi juga meningkatkan kolaborasi dan kreativitas peserta didik.

Penelitian terkait pengembangan bahan ajar juga pernah dilakukan oleh (Nalasari, Suarni, & Wibawa, 2021) Mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha yang mengembangkan bahan ajar berbasis *web google sites* pada tema 9 subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia untuk siswa kelas IV SD. Lalu penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh (Fernando, Sabri, & Suparjan, 2022) yang mengembangkan bahan ajar berbasis *web* pada materi sistem pencernaan manusia kelas V SD. Selain itu, (Zuraini & Misnawati, 2023) juga mengembangkan bahan ajar berupa modul *e-learning* berbasis *learning management system* sebagai media interaktif pada *complex English grammar*. Penelitian ini membahas mengenai modul pembelajaran *e-learning* berbasis *learning Management System (LMS)* sebagai media interaktif dalam meningkatkan pemahaman materi Complex English Grammar. Selain tiga

penelitian yang telah disebutkan, penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh (Gusrianto & Rahmi, 2022) yang mengembangkan *e-modul* pada mata pelajaran informatika berbasis kurikulum merdeka belajar untuk kelas VII SMP.

Perbedaan dan kebaruan penelitian yang akan dilakukan, yaitu pengembangan bahan ajar *e-learning* seni budaya materi ragam gerak tari berbasis *Project based learning* maka dilakukan pengembangan bahan ajar *e-learning* sebagai alternatif bahan ajar materi ragam gerak tari di SMP Negeri 7 Bandarlampung. Materi yang dikembangkan terletak pada CP 3, yaitu Siswa mampu bekerjasama dengan percaya diri dalam membuat tari kreasi yang merefleksikan nilai-nilai tari dengan menerapkan unsur utama dan pendukung tari. Dengan mempertimbangkan kepraktisannya, yaitu dapat digunakan dimana saja sehingga ketika siswa akan praktik dapat dengan mudah mengaksesnya di ruang terbuka. Oleh karena itu, peneliti melakukan pengembangan penelitian ini dengan judul “Pengembangan bahan ajar *e-learning* ragam gerak tari Berbasis *Project based learning* untuk Siswa Kelas IX SMP”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, dapat dirumuskan pembahasan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan bahan ajar *e-learning* ragam gerak tari Berbasis *Project based learning* untuk Siswa Kelas IX SMP?
2. Bagaimanakah kelayakan bahan ajar *e-learning* ragam gerak tari Berbasis *Project based learning* untuk Siswa Kelas IX SMP?
3. Bagaimanakah efektivitas bahan ajar *e-learning* ragam gerak tari Berbasis *Project based learning* untuk Siswa Kelas IX SMP?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah pada subbab sebelumnya, dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Mengembangkan bahan ajar *e-learning* ragam gerak tari Berbasis *Project based learning* untuk Siswa Kelas IX SMP?
2. Mendeskripsikan kelayakan bahan ajar *e-learning* ragam gerak tari Berbasis *Project based learning* untuk Siswa Kelas IX SMP?
3. Mendeskripsikan efektivitas bahan ajar *e-learning* ragam gerak tari Berbasis *Project based learning* untuk Siswa Kelas IX SMP?

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoretis dan secara praktis bagi pembaca.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis penelitian ini menggunakan teori *Research and Development* dengan pendekatan *ADDIE* dalam mengembangkan bahan ajar *e-learning* berbasis *Project based learning* pada materi ragam gerak tari sebagai suplemen atau bahan ajar selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat untuk Siswa, yaitu 1) Siswa memperoleh pengalaman belajar mandiri sesuai dengan karakteristik bahan ajar *e-learning* ragam gerak tari berbasis *project based learning*. 2) Tersedianya bahan ajar *e-learning* berbasis *Project based learning* pada materi ragam gerak tari di kelas IX SMP sehingga siswa dapat belajar secara kreatif dan mandiri.
- b. Manfaat untuk Guru, yaitu 1) Tersedianya bahan ajar *e-learning* ragam gerak tari Berbasis *Project based learning* untuk Siswa Kelas IX SMP sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran seni budaya. 2) Dapat dijadikan rujukan untuk guru dalam menggunakan bahan ajar *e-*

learning khususnya pada materi ragam gerak tari. 3) Manfaat untuk Peneliti lain bagi pembaca yang mengadakan penelitian sejenis, hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan acuan bagi peneliti lain.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian pengembangan bahan ajar ini memiliki ruang lingkup sebagai berikut.

1. Pengembangan bahan ajar *e-learning* ragam gerak tari berbasis *Project based learning* berisikan materi pembelajaran berupa teks, gambar dan video sehingga mempermudah peserta didik kelas IX SMP dalam mempraktikkan dan mengkreasikan gerakan yang disajikan.
2. Hasil akhir dari pengembangan bahan ajar *e-learning* ragam gerak tari berbasis *Project based learning* berupa link yang dapat diakses dimana pun dan kapan pun.
3. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 7 Bandarlampung khususnya siswa kelas IX SMP sebanyak 10 orang siswa dengan 8x pertemuan.
4. Waktu penelitian dilakukan pada tahun ajaran 2024/2025 semester genap.

II. LANDASAN TEORI

2.1 Bahan Ajar

Bahan ajar ialah bahan-bahan atau materi pembelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran (Prastowo, 2013). Sejalan dengan pendapat tersebut, (Abidin, 2014) menjelaskan bahwa bahan ajar atau materi pembelajaran (instructional materials) secara garis besar terdiri atas pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Secara terperinci Depdiknas (dalam Abidin, 2014) menjelaskan bahwa jenis-jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur) keterampilan dan sikap atau nilai. Selain itu, (Daryanto & Dwicahyono, 2014) menjelaskan bahwa bahan ajar merupakan informasi, alat, dan teks yang diperlukan guru atau instruktur untuk perencanaan dan penelaahaan implementasi pembelajaran.

(Widodo, Chomsin, & Jasmadi, 2008) menjelaskan bahwa bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis serta menarik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar atau materi pembelajaran secara garis besar mencakup pengetahuan,

keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Secara terperinci, jenis-jenis materi pembelajaran terdiri atas pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan.

2.1.1 Fungsi Bahan Ajar

Fungsi bahan ajar, setidaknya dapat ditinjau dari pembelajar, pebelajar, dan evaluasi. Fungsi tersebut sejalan dengan pendapat (Sulistyowati, 2009) yang menjelaskan bahwa penggunaan bahan ajar berfungsi sebagai (1) pedoman bagi guru yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada siswa, (2) pedoman bagi siswa yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari dikuasainya, dan (3) alat evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran. (Depdiknas, 2008) menjelaskan fungsi panduan pengembangan bahan ajar antara lain sebagai berikut.

1. Pedoman bagi guru yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada siswa.
2. Pedoman bagi siswa yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari/dikuasai.
3. Alat evaluasi pencapaian/penguasaan hasil pembelajaran.

Fungsi bahan ajar sangat akan terkait dengan kemampuan guru dalam membuat keputusan yang terkait dengan perencanaan (*planning*), aktivitas-aktivitas pembelajaran dan pengimplementasian (*implementing*), dan penilaian (*assessing*).

2.1.2 Karakteristik Bahan Ajar

Bahan ajar yang dirancang sesuai dengan prinsip-prinsip instruksional. Sesuai dengan penyusunan bahan ajar sebagai sumber belajar yang paling utama dalam sebuah pembelajaran, bahan ajar juga memiliki beberapa karakteristik. Menurut Widodo (dalam Lestari, 2013) karakteristik bahan ajar antara lain sebagai berikut.

1. *Self instructional*, bahan ajar yang dirancang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa di dalam proses pembelajaran;
2. *Self contained*, bahan ajar yang tersaji untuk dipelajari siswa berisi seluruh materi pelajaran dalam satu unit kompetensi dan sub kompetensi;
3. *Stand alone*, bahan ajar tersebut tidak bergantung dengan bahan ajar lain;
4. *Adaptive*, dapat beradaptasi dengan teknologi mutakhir;
5. *User friendly*, memudahkan pengguna dan memberi kesan bersahabat baik secara tampilan maupun fungsi dalam penggunaannya.

2.1.3 Jenis-jenis Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan bahan atau materi pembelajaran yang disusun secara sistematis dapat berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis. Menurut (Majid, 2013) jenis-jenis bahan ajar dapat dikelompokkan menjadi empat kategori antara lain sebagai berikut.

1. Bahan cetak (*printed*) antara lain handout, buku, modul, lembar kegiatan siswa, brosur, *leaflet*, *Wallchart*, foto/gambar, model atau maket.
2. Bahan ajar dengar (*audio*) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disk audio*.
3. Bahan ajar pandang dengar (*audio visual*) seperti video compact disk dan film.
4. Bahan ajar multimedia interaktif (*interactive teaching material*) seperti *CAI (Computer Assisted Instruction)*, *compact disk (CD)* interaktif.

Lebih lanjut, (Majid, 2013) mengemukakan bahwa jenis bahan ajar cetak antara lain sebagai berikut.

1. Handout

Handout adalah bahan tertulis yang disiapkan oleh seorang guru untuk memperkaya pengetahuan peserta didik. Handout biasanya diambilkan dari beberapa literatur yang memiliki relevansi dengan materi yang diajarkan atau KD dan materi pokok yang harus dikuasai oleh peserta didik. Saat ini handout dapat diperoleh dengan berbagai cara, antara lain dengan cara mengunduh dari internet atau menyadur dari sebuah buku.

2. Buku

Buku adalah bahan tertulis yang menyajikan ilmu pengetahuan buah pikiran dari pengarangnya. Oleh pengarangnya isi buku didapat dari berbagai cara misalnya hasil penelitian, hasil pengamatan, aktualisasi pengalaman, otobiografi, atau hasil imajinasi seseorang yang disebut sebagai fiksi. Buku adalah sejumlah lembaran kertas baik cetakan maupun kosong yang dijilid dan diberi kulit. Buku sebagai bahan ajar merupakan buku yang berisi suatu ilmu pengetahuan hasil analisis terhadap kurikulum dalam bentuk tertulis. Buku yang baik adalah buku yang ditulis dengan menggunakan bahasa yang baik dan mudah dimengerti, disajikan secara menarik dilengkapi dengan gambar dan keterangan-keterangannya, isi buku juga menggambarkan sesuatu yang sesuai dengan ide penulisannya.

3. Modul

Modul adalah buku yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru, sehingga modul berisi paling tidak berisi tentang komponen dasar bahan ajar, menggambarkan KD yang akan dicapai peserta didik, disajikan dengan menggunakan bahasa yang baik, menarik, dan dilengkapi ilustrasi.

4. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Lembar kegiatan biasanya berupa petunjuk dan langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas. Suatu tugas yang diperintahkan dalam lembar kegiatan harus jelas dengan KD (Kompetensi Dasar) yang akan dicapainya. Tugas-tugas dalam sebuah lembar kegiatan tidak akan dapat dikerjakan oleh peserta didik secara baik apabila tidak dilengkapi dengan buku lain atau referensi lain yang terkait dengan materi tugasnya. Keuntungan adanya lembar kegiatan bagi guru, yakni memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran, sedangkan bagi siswa akan belajar secara mandiri dan belajar memahami dan menjalankan suatu tugas tertulis. Guru harus cermat dan memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai dalam menyiapkan lembar kegiatan, karena sebuah lembar kerja harus memenuhi paling tidak kriteria yang berkaitan dengan tercapai atau tidaknya sebuah KD yang dikuasai oleh peserta didik.

5. Brosur

Brosur adalah bahan informasi tertulis mengenai suatu masalah yang disusun secara sistematis atau cetakan yang hanya terdiri atas beberapa halaman dan dilipat tanpa dijilid atau selebaran cetakan yang berisi keterangan singkat tetapi lengkap tentang perusahaan atau organisasi. Dengan demikian, brosur dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar, selama sajian brosur diturunkan dari KD yang harus dikuasai oleh siswa. Mungkin saja brosur dapat menjadi bahan ajar yang menarik karena bentuknya yang menarik dan praktis. Agar lembaran brosur tidak terlalu banyak, maka brosur didesain hanya memuat satu KD saja.

6. Leaflet

Leaflet adalah bahan cetak tertulis berupa lembaran yang dilipat tapi tidak dimatikan/dijahit. Agar terlihat menarik biasanya leaflet didesain secara cermat dilengkapi dengan ilustrasi dan menggunakan bahasa yang

sederhana, singkat serta mudah dipahami. Leaflet sebagai bahan ajar juga harus memuat materi yang dapat menggiring peserta didik untuk menguasai satu atau lebih KD.

7. *Wallchart*

Wallchart adalah bahan cetak, biasanya berupa bagan siklus atau proses atau grafik yang bermakna menunjukkan posisi tertentu. Agar *wallchart* terlihat lebih menarik bagi siswa maupun guru, maka *wallchart* didesain dengan menggunakan tata warna dan pengaturan proporsi yang baik. *wallchart* biasanya masuk dalam kategori alat bantu melaksanakan pembelajaran, namun dalam hal ini *wallchart* didesain sebagai bahan ajar karena didesain sebagai bahan ajar, maka *wallchart* harus memenuhi kriteria sebagai bahan ajar antara lain bahwa memiliki kejelasan tentang KD dan materi pokok yang harus dikuasai oleh peserta didik, diajarkan untuk berapa lama, dan bagaimana cara menggunakannya.

8. Foto atau Gambar

Foto atau gambar sebagai bahan ajar tentu saja diperlukan satu rancangan yang baik agar setelah selesai melihat sebuah atau serangkaian foto/gambar siswa dapat melakukan sesuatu yang pada akhirnya menguasai satu atau lebih KD. Melalui membaca yang dapat diingat hanya 10%, dari mendengar yang diingat 20%, dan dari melihat yang diingat 30%. Foto atau gambar yang didesain secara baik dapat memberikan pemahaman yang lebih baik. Bahan ajar ini dalam menggunakannya harus dibantu dengan bahan tertulis. Bahan tertulis dapat berupa petunjuk cara menggunakannya dan atau bahan tes.

2.1.4 Prinsip Pengembangan Bahan Ajar

Ada beberapa syarat penting dalam kurikulum merdeka yang harus dipenuhi dalam menyajikan materi pembelajaran dipergunakan oleh siswa sebagai upaya membangun pola berpikir yang ilmiah dengan melihat segala persoalan

materi yang digunakan siswa. (Kurniasih, Imas, & Berlin, 2014) menjelaskan bahwa prinsip pengembangan bahan ajar antara lain sebagai berikut.

1. Sesuai tahapan Saintifik

Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 untuk semua jenjang pendidikan menggunakan pendekatan saintifik. Proses pembelajaran harus menyentuh tiga ranah, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

2. KD dari KI 1, 2, 3, dan 4 diintegrasikan pada satu unit Setiap buku ajar yang hendak dibuat, konsep dasar yang harus diperhatikan secara khusus adalah membuat kesatuan yang tidak terpisah dari setiap Kompetensi Inti (KI) 1, 2, 3, dan 4 dalam satu unit atau dalam satu bahasan yang diangkat.

3. Gambar, perkataan, kutipan menumbuhkan sikap positif

Salah satu fungsi dari gambar atau perkataan-perkataan yang membangun sikap positif ialah menambah sikap mental tingkah laku yang bertanggung jawab. Siswa terpacu untuk mengerjakan tugas dengan baik, mau menerima kritik dan memperbaiki diri untuk pendidikan yang lebih baik dengan tidak membiarkan tugas pelajaran terlantar, menumbuhkan sikap yang tekun dan bersungguh-sungguh mengerjakan tugas.

4. Menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu siswa

Menurut (Kurniasih et al., 2014) ada dua kaidah tentang menumbuhkan minat peserta didik antara lain sebagai berikut.

- a. Untuk menumbuhkan minat terhadap suatu mata pelajaran, usahakan memperoleh keterangan tentang hal itu.
- b. Untuk menumbuhkan minat terhadap suatu mata pelajaran, dengan melakukan kegiatan yang menyangkut hal-hal berikut:
 - 1) keseimbangan tugas individu dan kelompok;
 - 2) kecukupan materi untuk memahami dan melakukan KD;
 - 3) melibatkan orang tua, jejaring (tugas pengayaan dari berbagai sumber).

Sejalan dengan pendapat diatas, (Daryanto & Dwicahyono, 2014) menjelaskan bahwa prinsip pengembangan bahan ajar antara lain sebagai berikut.

1. Mulai dari yang mudah untuk memahami yang sulit, dari yang konkret untuk memahami yang abstrak;
2. Pengulangan akan memperkuat pemahaman;
3. Umpan balik positif akan memberikan penguatan terhadap pemahaman peserta didik;
4. Motivasi belajar yang tinggi merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan belajar;
5. Mencapai tujuan ibarat naik tangga, setahap demi setahap, akhirnya akan mencapai ketinggian tertentu.

2.2 Pembelajaran Psikomotor

Menurut (Purnomo, 2015) berpendapat bahwa latihan yang dilakukan berulang-ulang akan memberikan pengaruh yang sangat besar pada tingkat kemahiran keterampilan. Lebih lanjut dalam penelitian itu dilaporkan bahwa pengulangan saja tidak cukup menghasilkan prestasi belajar yang tinggi, namun diperlukan usaha yang berfungsi untuk memantapkan kebiasaan. Sekali berkembang maka kebiasaan itu tidak pernah mati atau hilang.

(Purnomo, 2015) juga berpendapat bahwa kondisi yang dapat mengoptimalkan hasil belajar keterampilan ada dua macam, yaitu kondisi internal dan eksternal. Untuk kondisi internal dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut. (a) mengingatkan kembali bagian dari keterampilan yang sudah dipelajari, dan (b) mengingatkan prosedur atau langkah-langkah gerakan yang telah dikuasai. Selain itu untuk kondisi eksternal dapat dilakukan dengan (a) instruksi verbal, (b) gambar, (c) demonstrasi, (d) praktik, dan (e) umpan balik.

Dalam melatih kemampuan psikomotor atau keterampilan gerak ada beberapa langkah yang harus dilakukan agar pembelajaran mampu

membuahkan hasil yang optimal. Adapun langkah-langkah dalam mengajar praktik adalah (a) menentukan tujuan dalam bentuk perbuatan, (b) menganalisis keterampilan secara rinci dan berutan, (c) mendemonstrasikan keterampilan disertai dengan penjelasan singkat dengan memberikan perhatian pada butir-butir kunci termasuk kompetensi kunci yang diperlukan untuk menyelesaikan pekerjaan dan bagian-bagian yang sukar, (d) memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mencoba melakukan praktik dengan pengawasan dan bimbingan, (e) memberikan penilaian terhadap usaha peserta didik.

Proses pembelajaran praktik menurut (Purnomo, 2015) mencakup tiga tahap, yaitu (a) penyajian dari pendidik, (b) kegiatan praktik peserta didik, dan (c) penilaian hasil kerja peserta didik. Guru harus menjelaskan kepada peserta didik kompetensi kunci yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas tertentu.

Kompetensi kunci adalah kemampuan utama yang harus dimiliki seseorang agar tugas atau pekerjaan dapat diselesaikan dengan cara benar dan hasilnya optimal. Sebagai contoh, dalam memukul bola, kompetensi kuncinya adalah kemampuan peserta didik menempatkan bola pada titik ayun. Dengan cara ini, tenaga yang dikeluarkan hanya sedikit namun hasilnya optimal. Contoh lain, dalam mengendorkan mur dari bautnya, kompetensi kuncinya adalah kemampuan peserta didik memegang kunci pas secara tepat yakni di ujung kunci. Dengan cara ini tenaga yang dikeluarkan untuk mengendorkan mur jauh lebih sedikit bila dibandingkan dengan pengendoran mur dengan cara memegang kunci pas yang tidak tepat.

Dalam proses pembelajaran keterampilan, keselamatan kerja tidak boleh dikesampingkan, baik bagi peserta didik, bahan, maupun alat. Guru harus menjelaskan keselamatan kerja kepada peserta didik dengan sejelas-jelasnya. Oleh karena kompetensi kunci dan keselamatan kerja merupakan dua hal penting dalam pembelajaran keterampilan, maka dalam penilaian kedua hal itu harus mendapatkan porsi yang tinggi.

2.2.1 Aspek-Aspek Penilaian Psikomotor

Menurut (Purwanto, 2008) penilaian hasil belajar psikomotor antara lain sebagai berikut 1) kemampuan menggunakan alat dan sikap kerja; 2) kemampuan menganalisis suatu pekerjaan dan menyusun unrut-urutan pengerjaan; 3) kecepatan mengerjakan tugas; 4) keserasian bentuk dengan yang diharapkan dan atau kriteria yang telah ditentukan. Adapun hasil belajar psikomotor dapat diukur melalui:

1. Pengamatan langsung dan penilaian tingkah laku peserta didik selama proses pembelajaran praktik berlangsung,
2. Sesudah mengikuti pembelajaran, yaitu dengan cara memberikan tes kepada peserta didik untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, dan sikap,
3. Memberikan penilaian kepada peserta didik beberapa waktu berselang setelah pembelajaran usai.

Menilai tujuan hasil belajar psikomotor berbeda dengan tujuan belajar kognitif. Tidak semua tujuan belajar psikomotor dapat diukur dengan tes, melainkan tujuan belajar yang bersifat keterampilan ini diukur dengan kemampuan atau ketrampilan siswa dalam mengerjakan sesuatu. Untuk melaksanakan pengukuran hasil belajar psikomotor, ada dua hal yang perlu dilakukan, yaitu membuat soal dan membuat perangkat instrumen untuk mengamati kinerja peserta didik. Soal untuk hasil belajar psikomotor dapat berupa lembar kerja, lembar tugas, perintah kerja, dan lembar eksperimen. Instrumen untuk mengamati kinerja peserta didik dapat berupa lembar observasi atau portofolio. Lembar observasi adalah lembar yang digunakan untuk mengamati keberadaan yang diamati. Lembar observasi dapat berupa daftar cek atau skala penilaian.

Jenis tagihan dalam penilaian ranah psikomotor dilihat dari caranya dapat dibedakan menjadi dua cara yaitu:

1. Penilaian kelas

Penilaian kelas adalah penilaian yang dilakukan secara terpadu dengan kegiatan pembelajaran. Penilaian dapat dilakukan dengan cara mengamati setiap peserta didik disaat mereka sedang belajar, mengerjakan tugas, dan menjawab setiap pertanyaan yang di tagih.

2. Penilaian berkala atau ujian blok

Penilaian yang dilakukan secara berkala, tidak terus menerus dan hanya pada waktu tertentu saja. Penilaian dengan sistem blok ini dilakukan setelah peserta didik mempelajari beberapa indikator dalam satu kompetensi dasar atau jika jumlah kompetensi dasar yang ditentukan banyak maka ujian blok dapat dilakukan antara satu sampai dengan tiga kompetensi dasar. Hal ini bisa menyebabkan pelaksanaan ujian blok antara mata ajar yang satu dengan mata ajar lainnya tidak bersamaan waktunya. Namun adanya ujian blok dapat dilakukan sebagai pengganti ujian akhir semester dengan materi yang diujikan adalah indikator atau kompetensi dasar yang belum diujikan.

2.2.2 Indikator Penilaian Psikomotor

Dalam asesmen psikomotorik, tujuan pembelajaran disesuaikan dengan ranah psikomotor. (Purnomo, 2015) membagi hasil belajar ranah psikomotor menjadi lima tahap yaitu:

1. Imitasi (*imitation*)

Imitasi adalah kemampuan melakukan kegiatan-kegiatan sederhana dan sama persis dengan yang dilihat atau di perhatikan sebelumnya, contohnya menendang bola dengan gerakan yang sama persis dengan yang dilihat atau diperhatikan sebelumnya.

2. Manipulasi (*manipulation*)

Manipulasi adalah kemampuan melakukan kegiatan sederhana yang belum pernah dilihatnya tetapi berdasarkan pada pedoman atau petunjuk

saja. Misalnya seorang siswa dapat melempar lembing hanya mengandalkan petunjuk dari guru.

3. Presisi (*precision*)

Presisi adalah kemampuan melakukan kegiatan-kegiatan akurat sehingga mampu menghasilkan produk kerja yang presisi. Misalnya melakukan tendangan pinalti sesuai dengan yang di targetkan (masuk gawang lawan).

4. Artikulasi (*articulation*)

Artikulasi yaitu kemampuan melakukan kegiatan kompleks dan ketepatan sehingga produk kerjanya utuh. Misalnya melempar bola keteman sebagai umpan untuk ditendang kearah gawang lawan.

5. Naturalisasi (*naturalization*)

Naturalisasi yaitu kemampuan melakukan kegiatan secara refleks yaitu kegiatan melibatkan fisik saja sehingga efektivitas kerja tinggi. Misal secara refleks seseorang memegang tangan seorang anak kecil yang sedang bermain dijalan raya ketika sebuah mobil melaju dengan kecepatan tinggi hal ini terjadi agar terhindar dari kecelakaan tertabrak.

2.2.3 Prosedur Pembelajaran psikomotor

Pengukuran ranah psikomotorik dilakukan terhadap hasil-hasil belajar yang berupa penampilan. Namun demikian biasanya pengukuran ranah ini disatukan atau di mulai dengan pengukuran ranah kognitif sekaligus. Misalnya penampilannya dalam menggunakan thermometer di ukur mulai dari pengetahuan mereka mengenai alat tersebut, pemahaman tentang alat dan penggunaannya (aplikasi), kemudian baru cara menggunakannya dalam bentuk keterampilan. untuk pengukuran yang terakhir ini harus diperinci antara lain : cara memegang, cara meletakkan dan lain-lain. Ini semua tergantung dari kehendak kita, asal tujuan pengukuran dapat tercapai.

Instrumen penilaian psikomotorik terdiri dari soal atau perintah dan pedoman pemberian skor untuk menilai kinerja peserta didik dalam melakukan perintah/soal tersebut. Sebelum hal tersebut dilaksanakan, penilaian harus menyusun kisi-kisi (grid) penilaian terlebih dahulu. Kisi-kisi merupakan matriks yang berisi spesifikasi soal sehingga siapapun yang menulis soal akan menghasilkan soal yang isi dan tingkat kesulitannya relatif sama.

Setelah membuat kisi-kisi, langkah berikutnya yang harus dilakukan oleh penulis soal psikomotor adalah mencermati kisi-kisi instrumen yang telah dibuat. Langkah selanjutnya membuat soal dengan mengacu kepada kisi-kisi yang telah dibuat tersebut. Instrumen berikutnya yang harus disiapkan adalah pedoman pemberian skor. Pedoman ini dapat berupa daftar cek observasi atau skala penilaian yang harus mengacu pada soal-soal/lembar kerja/lembar tugas/perintah kerja yang diisi ini selanjutnya dijabarkan menjadi aspek-aspek keterampilan yang diamati. Instrumen yang digunakan mengukur keterampilan biasanya berupa matriks kebawah menyatakan per perincian aspek (bagian keterampilan) yang akan diukur, ke kanan menunjukan besarnya skor yang dapat dicapai.

2.2.4 Tujuan Pembelajaran Psikomotor

Tujuan pembelajaran merupakan perilaku hasil belajar yang diharapkan terjadi, dimiliki, atau dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran menitikberatkan pada tingkah laku siswa atau perbuatan (*performance*) sebagai output (keluaran) pada diri siswa yang dapat diamati. Pada mulanya siswa tidak dapat menunjukkan tingkah laku tertentu, setelah belajar dia dapat melakukan tingkah laku tersebut. Proses pembelajaran memberikan dampak tertentu pada tingkah laku siswa (Hamalik, 2011).

Tujuan Pembelajaran Ranah Psikomotor merupakan kelanjutan dari hasil belajar ranah kognitif (memahami sesuatu) dan hasil belajar ranah afektif yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan berperilaku. Tujuan pembelajaran ranah psikomotor berhubungan dengan keterampilan

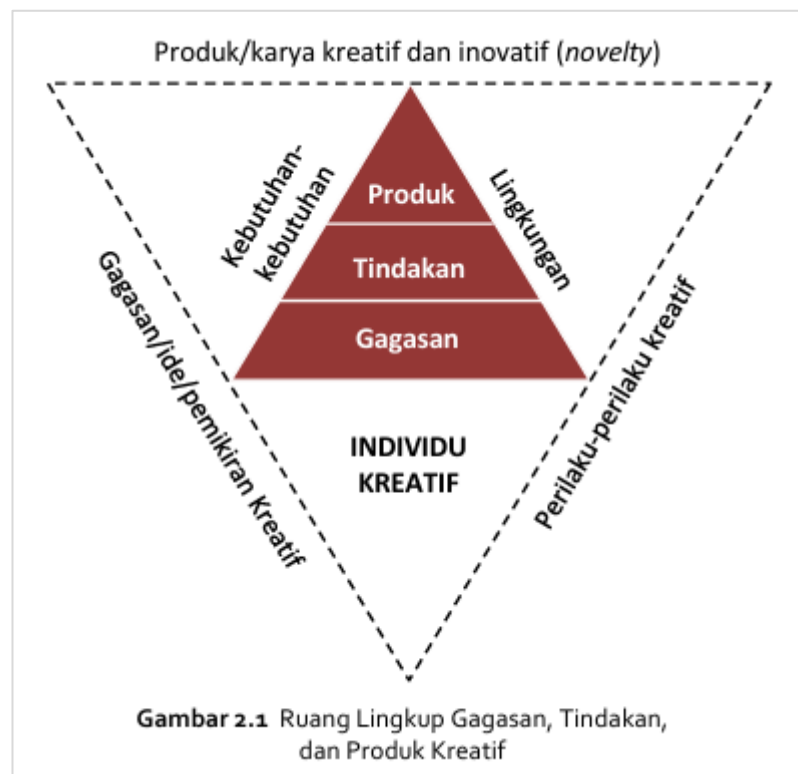
atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.

2.3 Kreativitas

Menurut (Sugiarto, 2019) berbagai tokoh psikologi paling banyak melakukan kajian terhadap kreativitas dalam berbagai pendekatan, di antaranya Abraham Harold Maslow, Elizabeth B. Hurlock, dan Clark Moustakas yang dikenal sebagai tokoh “psikologi humanistik”. Mereka cukup banyak mengkaji secara khusus tentang berbagai keunikan manusia. Mereka menyakini bahwa di setiap individu senantiasa menyimpan potensi kreatif pada bidang tertentu. Selain itu, di bidang pendidikan seni juga muncul tokoh-tokoh pendidikan seni yang sangat intens mengkaji kreativitas, yaitu Herbert Read, Viktor Lowenfeld, Pepper Stephen C, Kenneth M Lansing, dan George Hagman.

Secara umum (Munandar, 2002) mengemukakan bahwa kreativitas adalah: hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.

Menurut (Sugiarto, 2019) kreativitas adalah setiap tindakan, ide, atau produk yang mengubah domain yang ada, atau yang mengubah domain yang ada menjadi domain baru. Yang penting dalam konsep kreativitas adalah apakah “kebaruan” yang dihasilkan dalam sebuah aktivitas manusia. Dapat disederhanakan, bahwa dalam kreativitas mengandung unsur kebaruan. Kebaruan yang dimaksud bisa berarti memang benar-benar baru sama sekali, berbeda dari yang lain, atau juga modifikasi dari yang telah ada sehingga tampak lebih baru. Kreativitas dapat saja muncul dalam dimensi gagasan, tindakan, dan produk. Berikut ini adalah bagan yang menunjukkan pemetaan dimensi kreativitas.



Sumber: (Sugiarto, 2019)

Pertama, dalam ranah gagasan, kreativitas ditunjukkan dengan keliraran berpikir (*creative thinking*). Seseorang dapat dikatakan kreatif apabila dirinya mampu menghasilkan pemikiran-pemikiran yang cemerlang yang bersifat ‘problem solving’. Kreativitas dalam ranah ini ditunjukkan dari kemampuan kognitif pada level *excellent* dalam memecahkan masalah yang tidak banyak berhasil diselesaikan oleh orang lain.

Kreativitas adalah apa yang terjadi ketika seorang individu menghasilkan sesuatu yang baru serta sesuai. Selaras dengan hal tersebut, (Stokes, 2006) menjelaskan bahwa kreativitas tidak hanya tentang hal yang baru, tetapi juga memberi dampak atau pengaruh bagi orang lain. Hal ini dapat kita rujuk pada level-level kreativitas menurut Taylor (dalam Wallace, 1986) dalam teori hierarki kreativitas, yang mana kebaruan (sekadar berbeda) menjadi kualifikasi terendah, sedangkan kebaruan yang berpengaruh bagi kehidupan yang lebih luas menjadi tingkat kreativitas tertinggi. Bila merujuk pada pengertian kebaruan di atas maka hirarki tertinggi dari *creative thinking*

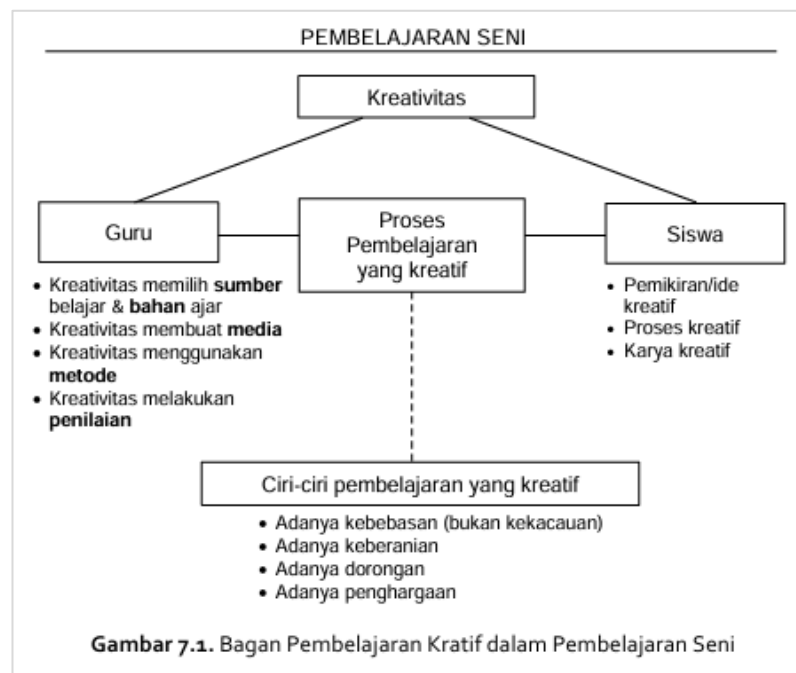
bukan semata-mata pemikiran baru (berbeda) tetapi kebaruan yang bersifat generatif dan berpengaruh besar.

Kedua, perilaku kreatif (*creative behavior*). Perilaku kreatif merupakan segala tindakan-tindakan fisik maupun verbal yang menunjukkan ciri-ciri kreativitas sebagai kelanjutan atau implikasi-eksplisit dari *creative thinking*. Sejalan dengan hal tersebut, Hudson (dalam Wallace, 1986) berpendapat bahwa kreativitas dapat diwujudkan dengan cara yang jauh dari baik dan mengagumkan. Artinya, ranah perilaku merupakan perwujudan dari pemikiran kreatif.

Ketiga, produk kreatif (*creative product*). Kreativitas seni dimotivasi oleh keinginan untuk menciptakan pengalaman diri melalui kegiatan seni. Kreativitas dalam bentuk produk berarti seorang telah mampu menghasilkan hasil karya yang unik, menarik, dengan nilai kebaruan di dalamnya. Contoh kreativitas dalam ranah ini yang paling mudah ditemukan yaitu karya seni.

2.3.1 Pembelajaran Seni Yang Kreatif

Pembelajaran yang kreatif adalah pembelajaran yang mampu menciptakan ruang dan kesempatan bagi siswa untuk pertumbuhan kreativitasnya. Kreativitas dalam pembelajaran seni sesungguhnya merujuk pada dua aktor penting dalam pembelajaran, yakni guru dan siswa. Dari dua aktor inilah kreativitas bisa dialamatkan. Pertama, siswa merupakan subjek yang harus dibangun kreativitasnya melalui penciptaan ruang dan kesempatan kreatif dalam proses pembelajaran. Kedua, guru sebagai pengajar juga dituntut kreatif untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif (Sugiarto, 2019).



Sumber: (Sugiarto, 2019)

Bagan di atas menunjukkan konteks pembelajaran kreatif. Terdapat peran-peran yang perlu dimainkan oleh setiap komponen. Kreativitas guru dapat diupayakan melalui: (a) Kreativitas memilih sumber belajar & bahan ajar, (b) kreativitas membuat media, (c) kreativitas menggunakan metode, dan (d) kreativitas melakukan penilaian. Proses kreatif pada diri siswa dapat terbentuk dari: (a) pemikiran/ide kreatif, (b) proses kreatif, dan (c) karya kreatif. Adapun ciri-ciri proses pembelajaran yang kreatif yaitu: (a) adanya kebebasan (bukan kekacauan), (b) adanya keberanian, (c), adanya dorongan, dan (d) adanya penghargaan.

Para praktisi dan pemerhati pendidikan seni secara umum sepakat bahwa pendidikan seni sangat erat kaitannya dengan kreativitas. Hubungan yang erat tersebut disebabkan oleh sifat yang melekat pada “seni” itu sendiri, sebagai kegiatan maupun hasil yang bersifat ekspresif, estetis, dan juga “kreatif.”.

Kegiatan utama pendidikan seni yakni pemberian pengalaman kepada peserta didik, salah satunya melalui berkreasi artistik. Diidentikkannya pendidikan seni dengan pendidikan kreativitas terletak pada pemberian pengalaman

berkreasi peserta-didik melalui pendayagunaan kemampuan intelektual, emosional, dan keterampilan fisiknya untuk menghasilkan suatu karya cipta sebagai sebuah solusi. Begitu dekatnya hubungan antara pendidikan seni dengan pengembangan kreativitas melahirkan konsep “pendidikan seni sebagai pendidikan kreativitas”. Ini dapat menjadi titik tolak kita, bahwa pembelajaran seni diselenggarakan untuk mengembangkan potensi kreatif peserta didik yang dilaksanakan dengan mengembangkan kemampuan untuk menampilkan dirinya sebagai dirinya sendiri, mengemukakan ide-ide unik, terbaik, dan imajinatif, dalam bentuk penciptaan karya yang bermakna. Hal ini sangat sejalan dengan kekhasan pendidikan seni, yaitu sebagai sarana mengembangkan ekspresi-diri dan kepekaan estetik. Tidak ada pengembangan kreativitas tanpa ekspresi diri dan kepekaan estetik.

Menurut Eisner (dalam Salam, 2014:24), pendidikan seni dengan menekankan pada kreativitas gencar dipromosikan di Amerika-Serikat antara tahun 1920-1930an sebagai reaksi terhadap pelaksanaan pendidikan seni yang sebelumnya menekankan pada pengembangan aspek keterampilan belaka, tidak peduli pada kesesuaian antara keinginan personal yang unik dari peserta didik dengan karya yang dibuat melalui keterampilannya tersebut. Tokoh pendidik seni masa itu yang berperan besar dalam mempromosikan kreativitas sebagai bagian yang penting dalam pendidikan seni antara lain Margaret Mathias, Bell Boas, Florence Cane, dan Victor D’Amico. Mereka berpendapat bahwa pendidikan seni mestilah membangun potensi kreatif peserta-didik oleh karena kemampuan kreatif itu berkembang dan akan menular pada bidang kehidupan lain.

Intinya, pendidikan seni tidak hanya potensil untuk mengembangkan kreativitas dalam bidang seni tetapi juga kekreatifan secara umum. Beranjak dari itulah konsep pendidikan seni sebagai pendidikan kreatif bertujuan untuk menghilangkan hambatan yang dapat mengganggu lahirnya karya yang orisinal dan bermakna dari para peserta didik.

2.4 Seni Tari

Seni tari merupakan gerak tubuh manusia yang terangkai yang berirama sebagai ungkapan jiwa atau ekspresi manusia yang didalamnya terdapat unsur keindahan gerak, ketepatan irama, dan ekspresi. Dalam tari juga dikenal dengan *wiraga* (tubuh), *wirama* (irama), *wirasa* (penghayatan), *wirupa* (wujud). Menurut (Mustika, 2013) keempat unsur tersebut merupakan satu ikatan yang membentuk harmoni. antara lain sebagai berikut.

1. *Wiraga* (raga atau tubuh), yaitu gerak kaki sampai kepala, merupakan media pokok gerak tari. Gerak tari dirangkai sesuai dengan bentuk yang tepat misalnya seberapa jauh badan merendah, tangan merentang, kaki diangkat atau ditekuk, dan seterusnya.
2. *Wirama* (ritme/tempo) atau suatu pola untuk mencapai gerakan yang harmonis. Seberapa lama rangkaian gerak ditarikan serta ketepatan perpindahan gerak selaras dengan jatuhnya irama. Irama ini biasanya dari alat musik yang mengiringi.
3. *Wirasa*, yaitu tingkatan penghayatan dan penjiwaan dalam tarian, perasaan yang diekspresikan lewat raut wajah dan gerak. Keseluruhan gerak tersebut menjelaskan jiwa dan emosi tarin. Seperti sedih, gembira, tegas, marah.
4. *Wirupa*, yaitu rupa atau wujud, memberi kejelasan gerak tari yang diperagakan melalui warna, busana, dan rias yang disesuaikan dengan peranannya

Menurut Langer (dalam Mustika, 2012) seni merupakan penciptaan wujud-wujud yang merupakan simbol dari perasaan manusia. Seni merupakan gagasan manusia yang diekspresikan melalui pola kelakuan tertentu sehingga menghasilkan suatu karya yang indah dan bermakna. Sejalan dengan pendapat tersebut, Hawkins (dalam Mustika, 2012) menjelaskan bahwa tari merupakan ungkapan ekspresi jiwa yang berbentuk gerakan tubuh. Seni tari adalah keindahan ekspresi jiwa manusia yang diungkapkan dalam gerak tubuh yang diperhalus melalui estetika. Tari adalah ekspresi jiwa manusia

yang diubah oleh imajinasi dan diberi bentuk melalui media gerak sehingga menjadi bentuk gerak yang simbolis dan sebagai ungkapan si pencipta.

Menurut (Mariyana & Herpratiwi, 2016) tari sebagai bentuk seni merupakan aktivitas khusus bukan hanya sekedar ungkapan gerak emosional atau perasaan dalam wujud gerak tanpa arah atau tujuan atau hanya menyalurkan kelebihan energi, kehadiran tari bermula dari rangsangan (stimulus) yang mempengaruhi organ syaraf kinetik manusia. Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa tari merupakan ungkapan ekspresi jiwa di dasari oleh rangsangan dan mengandung pesan dalam setiap gerakannya.

Secara umum tari berfungsi sebagai penyambutan, pelengkap upacara adat, dan sebagai sarana hiburan. Misalnya, fungsi tari di pura adalah sebagai sarana untuk upacara ritual, atau fungsi tari dalam sebuah pesta ialah untuk hiburan (Syahrial, 2013). Pada hakikatnya fungsi tari sebagai pergaulan selalu berkembang karena mengikuti perkembangan zaman penikmatnya. Dalam seni tari di Indonesia dikenal istilah tari kreasi baru dan tari tradisi.

Tari kreasi baru adalah tari yang diciptakan berdasarkan pengembangan gerak yang berasal dari gerak tradisi maupun luar tradisi, Tari kreasi baru berasal dari dua bagian yang pertama tari kreasi baru yang berakar dari tari tradisi dan yang kedua adalah tari kreasi baru yang berpijak diluar tradisi atau lepas dari tradisi. Tari kreasi baru diciptakan untuk mengekspresikan ungkapan perasaan, ide maupun pesan dalam gerakan (Sari, 2013) sedangkan tari tradisional adalah tari yang sudah ada sejak lama dan diwariskan secara turun-menurun yang masih berpijak pada aturan-aturan yang ada dalam menampilkan tari tersebut.

2.4.1 Teknik Tari

Teknik Tari adalah suatu cara untuk melakukan sesuatu gerak tari agar lebih baik. Teknik tari merupakan metode atau cara latihan tari yang sangat baik

dan efektif, sebagai persiapan fisik disamping juga untuk menunjang ketrampilan gerak dibidang tari, atau untuk mempersiapkan seorang penari, terutama pada siswa maupun terhadap mahasiswa. Teknik merupakan sruktur anatomi pisikologi yang mengembangkan gerak dengan tari. Guna teknik adalah untuk melatih jiwa dan pikiran secara runtut agar dalam mempergunakan tubuh sebagai sarana ekspresi, dan melatih tubuh supaya tunduk dan responsip terhadap pikiran yang ekspresif. Dalam penggunaan gerak tari tubuh adalah instrumen atau alat, sedangkan gerak adalah medianya yang akan diolah. Pencapaian teknik perlu didahului persiapan alat yang kuat dan lentur yang dapat dipergunakan dalam mengungkapkan, mengekspresikan dan menampilkan gerak yang diinginkan agar bisa tercapai dengan sempurna (Mustika, 2019).

Tari Lampung memiliki dasar-dasar gerak tarian yang berbeda-beda dari setiap daerahnya. Gerak tari Lampung lahir dan berkembang dimana tarian itu berasal. Namun yang menjadi keunikan dalam tarian Lampung adalah bentuk dan teknik gerak tarinya. Teknik dalam tarian merupakan bentuk sikap dari seluruh anggota badan. Teknik atau yang sering disebut cara dalam melakukan sebuah gerak tarian dapat menghasilkan sikap gerak tari yang baik (Mustika, 2019).

2.4.2 Tari Bedana

Tari bedana merupakan tari tradisional kerakyatan daerah Lampung yang mencerminkan tata kehidupan masyarakat Lampung sebagai perwujudan simbol adat istiadat, agama, etika yang telah menyatu dalam kehidupan masyarakat (Hafizi, 1992). Tari bedana adalah tari muda-mudi Lampung. Tarian ini biasa dibawakan oleh pemuda-pemudi dalam acara-acara adat dan acara-acara yang tidak resmi sebagai ungkapan rasa gembira. Tari bedana merupakan kesenian rakyat yang akrab dan ber-satu serta mengandung nilai

budaya yang dapat dijadikan cara dalam menginterpretasikan pergaulan, persahabatan, kasih sayang yang tulus dan dapat diterima oleh ahli waris generasi ke generasi (Mustika, 2019).

Makna filosofis yang terkandung dari gerak tari bedana melambangkan sebagai bentuk dari kepedulian dengan lingkungan, hal ini dapat dilihat dari gerak awal. Penari mengawali dengan duduk tahtim kemudian memberi salam dan melangkah mundur dan maju. Langkah dan gerak tari berikutnya memasuki penyampaian misi dari tari, yaitu ajaran dan nasehat kehidupan yang berasal dari agama Islam. Keseluruhan gerak melambangkan falsafah tentang kehidupan dan berhubungan dengan Sang Pencipta (Mustika, 2019).

2.4.3 Ragam Gerak Tari Bedana

Ragam gerak tari bedana, yaitu posisi badan tegak, gerak tangan mengayun berlawanan dengan gerak kaki, pandangan ke depan mengikuti arah gerakan kaki dan teknik tangan, jari digenggam dan jari kelingking dan ibu jari agak ditebuk sedikit dan mengayun mengikuti kaki/berkelai (Mustika, 2019).

Tabel 1. Ragam Gerak Tari Bedana

No	Nama dan Rangkaian	Hit	Uraian Gerak	Keterangan
1		1	Kaki kanan melangkah ke depan.	Gerak kan tangan kim-bang (kayuh)
		2	Kaki kiri melangkah ke depan.	

		 3 4	3	Kaki kanan melangkah ke depan, badan agak merendah dan kaki kiri di-angkat sedikit.	
			4	Mundur kaki kiri balik badan ke kiri.	
		 5 6	5	Melangkah kaki kanan.	
			6	Maju kaki kiri di- ikuti kaki kanan jinjit sebelah kiri.	
		 7 8	7	Maju kaki kiri badan merendah.	
			8	Menarik kaki kanan sebelah kaki kiri langsung sembah.	
	2	Ragam Gerak Khesek Gantung	1	Langkah kaki kanan kedepan.	Gerakan tangan berkelai
			2	Mundur kaki kiri.	

	 1  2			
	 3  4	3	Ayun kaki kanan geser ke samping kanan 30 derajat.	
		4	Tarik kaki kanan merapat kaki kiri (angkat).	
3	Ragam Gerak Khesek Injing  1  2	1	Langkah kaki kanan ke depan.	Gerakan tangan berkelai
		2	Mundur kaki kiri.	
		3	Mengangkat kaki kanan diletakkan sebelah kaki kanan, kaki kiri jinjit dan	

	 3 4		badan merendah. 4 Mengayun kaki kanan ke samping kanan 30 derajat.	
4	Ragam Gerak Jimpang  12	1 Langkah kaki kanan. 2 Langkah kaki kiri.	Gerakan tangan berkelai	
	 34	3 Mundur kaki kanan. 4 Langkah kaki kiri.		
		5	Langkah kaki kanan putar badan ke kiri.	

	 56	6	Langkah kaki kanan balik badan kiri.	
		7	Angkat kaki kanan.	
		8	Angkat kaki kiri, samping kiri kaki kanan dengan kaki kiri jinjit.	
5	 78	Ragam Gerak Humbak Moloh		Gerakan tangan berkelai
		1	Langkah kaki kanan ke samping kanan.	
		2	Kaki kiri kesamping kanan (mengikuti kaki kanan).	
		3	Langkah kaki kanan kesamping kanan kaki kiri (angkat).	

	 34	4	Kaki kiri ayun ke depan Hitungan 5,6,7,8. Kebalikan dari hitungan ke 1,2,3,4.	
6	Ragam Gerak Ayun	1	Langkah kaki kanan.	Gerakan tangan berk
	 1 2	2	Langkah kaki kiri.	
	 3 4	3	Langkah kaki kanan.	
		4	Angkat (ayun) kanan kiri	
7		1	Angkat (ayun) kaki kiri.	

	Ragam Gerak Gantung	2	Merendah kaki kanan.	Gerakan tangan berkelai
	 1 2			
	 3 4	3	Angkat (ayun) kaki kiri.	
		4	Merendah kaki kanan.	
8	Ragam Gerak Belitut	1	Langkah kaki kanan silang ke kiri.	Gerakan tangan berkelai
	 1 2	2	Langkah kaki kiri ke samping kiri.	
		3	Langkah kaki kanan silang ke kiri.	

		4	Langkah kaki kiri ke samping kiri.	
		5	Langkah kaki kanan.	
		6	Langkah kaki kanan dan balik badan ke kiri.	
		7	Langkah kaki kiri balik badan ke kiri.	
		8	Mengangkat kaki kanan diletakkan sebelah kaki kiri.	
9		1	Ayun angkat kaki kanan	

	Ragam Gerak Gelek	2	Langkah kaki kiri.	Gerakan tangan berkelai
	  1 2			
	  3 4	3	Langkah kaki kanan silang ke depan kaki kiri.	
		4	Langkah kaki kiri kesamping kiri.	
	  5 6	5	Mundur kaki kanan ke belakang.	
		6	Silang kaki kiri di belakang kaki kanan.	
		7	Langkah kaki kanan ke samping kanan.	

		8	Langkah kaki kiri kesamping kaki kanan lalu jinjit.	
--	---	---	---	--

Sumber: (Mustika, 2019)

2.5 Model Pembelajaran *Project based learning*

Model pembelajaran *Project based learning* merupakan proses dalam kegiatan belajar dengan melibatkan proyek yang mampu menciptakan pengalaman belajar bermakna apabila diterapkan dalam pembelajaran di kelas (Hambali, Nurul, Herdianty, & Sitti, 2020). Dikatakan mampu menciptakan pengalaman bermakna karena adanya proyek yang harus diselesaikan dan mengharuskan siswa untuk terlibat secara langsung dalam penyelesaian proyek. Sehingga hal ini dapat membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman belajar yang konkrit.

Sejalan dengan pendapat tersebut, (Astutik & Wijayanti, 2020) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek adalah salah satu model yang pembelajarannya dilakukan secara kontekstual, peserta didik dilatih untuk bisa menyelesaikan masalah yang dihadapi, dapat mengambil keputusan secara tepat, mengeksplorasi, mengutarakan hasil, dan membuat produk. Model ini dirancang agar dapat membimbing siswa melakukan identifikasi dan eksplorasi masalah, mengumpulkan informasi, dan menjawab hipotesis penelitian. Selain itu, penerapan model ini juga berdampak positif pada proses berpikir kritis dan pemecahan masalah yang diketahui penyelesaiannya dapat dilakukan secara berkelompok. Model ini memberi kesempatan peserta didik

mengubah suasana belajar menjadi berkelompok dengan mengembangkan keterampilannya menjadi peneliti dengan bantuan teknologi dan tentunya mendapat pendampingan penuh oleh guru.

Model pembelajaran *Project based learning* diartikan sebagai model pembelajaran yang inti kegiatan pembelajaran berupa memanfaatkan proyek belajar. Peserta didik disini bertindak untuk melakukan eksplorasi, penilaian, menginterpretasi, mensintesis, dan menggali informasi sehingga ketercapaian hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan. Melalui model ini, dapat memberikan stimulus untuk melakukan proses *inquiry* dengan memberikan pertanyaan yang mengarah pada sebuah proyek dan proses pengerjaannya dilakukan secara kolaboratif dengan mengintegrasikan materi belajar sesuai yang termuat dalam kurikulum. Model pembelajaran ini menjembatani peserta didik untuk mendalami sebuah permasalahan kontekstual, dan tentunya dapat menjadikan hal ini sebagai pengalaman berharga atas usaha yang dilakukan oleh peserta didik (Syarif & Susilawati, 2017).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, peneliti menarik kesimpulan bahwa model *Project based learning* adalah salah satu model pembelajaran yang didalamnya melibatkan proyek dengan hasil dapat memberikan manfaat dan di sisi lain model ini juga mampu menjembatani siswa dalam melakukan pemecahan masalah dalam pembelajaran kontekstual, sehingga mampu memberikan pengalaman bermakna bagi siswa dalam proses pembelajaran.

2.5.1 Karakteristik Model Pembelajaran *Project based learning*

Menurut (Goodman, 2010) menjelaskan bahwa model *Project based learning* memiliki beberapa karakteristik antara lain sebagai berikut

1. Siswa diberikan tema sesuai masalah tanpa solusi yang telah ditentukan sebelumnya.
2. Siswa menentukan apa saja yang menjadi kebutuhan untuk penyelesaian proyek.

3. Siswa merancang langkah sistematis untuk menemukan solusi.
4. Memerlukan proses berpikir kritis, keterampilan kolaborasi dan komunikasi.
5. Memberi kesempatan siswa agar menyelesaikan tugas dengan perspektif yang berbeda melalui sumber informasi yang relevan dan mengolahnya berdasarkan sumber informasi yang diperoleh.
6. Siswa diajarkan untuk bekerja mandiri dengan tanggung jawab atas sesuatu yang telah dipilih.
7. Siswa diberikan kesempatan untuk merefleksikan kegiatan dilakukan yang telah.
8. Produk akhir dari pembelajaran ini (tidak harus dalam bentuk benda, namun bisa dibuat presentasi, drama, dan lain-lain) kemudian ditutup dengan evaluasi kualitas dari serangkaian pembelajaran yang dilakukan.
9. Suasana kelas mentolerir kesalahan dan perubahan.
10. Pendidik berperan sebagai fasilitator bukan sebagai pemimpin.

2.5.2 Sintak Model Pembelajaran *Project based learning*

Bahan ajar berfungsi sebagai sarana mengajar yang ikut memengaruhi lingkungan dan kondisi yang telah pendidik tata dan ciptakan.

(Suciani, Lasmanawati, & Rahmawati, 2018) menjelaskan bahwa langkah dalam melaksanakan pembelajaran *Project based learning* yang harus dilakukan yaitu, 1) perencanaan, tahap ini meliputi membuat rumusan perencanaan proyek, menganalisis kondisi siswa, memformulasikan strategi pembelajaran, menyajikan lembar kerja peserta didik, menganalisis kebutuhan belajar siswa, membuat alat untuk evaluasi. 2) pelaksanaan, hal yang dilakukan pada tahap ini adalah menyiapkan sumber belajar yang dibutuhkan, menyampaikan tugas proyek yang harus dilakukan, membagi siswa berdasarkan peran yang telah ditugaskan, memulai menyelesaikan proyek. 3) evaluasi, tahap ini menjadi akhir pelaksanaan pembelajaran dan

penting untuk dilaksanakan, karena tahap ini dapat mengetahui tujuan pembelajaran yang dilakukan telah tercapai atau belum.

(Foundation, 2007) menyebutkan terdapat enam tahapan dalam melaksanakan pembelajaran model *Project based learning* meliputi,

1. Penentuan pertanyaan, yaitu memberikan pertanyaan untuk menghubungkan dengan permasalahan sehingga peserta didik mendapatkan penugasan dalam melakukan aktivitas pembelajaran. Menentukan tema yang sesuai dan realistis, dimulai dengan menggali informasi untuk menjembatani proyek yang dibuat sehingga relevan dengan tema yang disepakati.
2. Mendesain rencana proyek, yaitu tahap mendesain perencanaan proyek berisi tentang aturan dalam menyelesaikan proyek, menentukan aktivitas yang dapat mendukung menyelesaikan pertanyaan atas permasalahan yang telah ditentukan, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek, baik dari informasi pendukung ataupun pengetahuan yang telah dimiliki, serta mengetahui alat dan bahan yang diperlukan untuk menyelesaikan proyek.
3. Menentukan jadwal penyelesaian proyek, yaitu tahap dimana guru secara kolaboratif bersama siswa menyusun jadwal untuk penyelesaian proyek yang ditugaskan dan mengarahkan cara membuat jadwal penyelesaian tugas yang disesuaikan dengan batas waktu pengumpulan akhir sesuai dengan kesepakatan.
4. Memonitor peserta didik dan memantau proyek yang dikerjakan, pada tahap ini guru memiliki tanggung jawab melakukan monitoring kegiatan siswa selagi mereka menyelesaikan proyek. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam monitoring, yaitu guru berperan sebagai fasilitator, ajarkan peserta didik cara untuk bekerja sama, meminta setiap kelompok menentukan pembagian tugas, setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas pembagian tugas masing-masing, mengingatkan peserta didik bahwa tugas yang dikerjakan membutuhkan kerjasama antar setiap anggota kelompok, serta guru menilai proses penyelesaian proyek.

5. Melakukan penilaian hasil, yaitu tahap yang dilakukan untuk mempermudah guru dalam menilai ketercapaian standar dan tujuan pembelajaran. Sehingga dapat dijadikan evaluasi untuk berproses dalam suatu kemajuan. Selain itu, juga dapat memberikan umpan balik kepada siswa atas pemahaman dan hal yang perlu diperbaiki dalam pembelajaran.
6. Mengevaluasi pengalaman, yaitu tahap akhir dalam proses pembelajaran model *Project based learning*, baik dari guru maupun peserta didik merefleksikan kegiatan belajar yang telah diselesaikan. Refleksi kegiatan belajar dilakukan baik secara perseorangan atau berkelompok. Selain itu, peserta didik diberikan kesempatan untuk saling mengutarakan pengalamannya selama proses mengerjakan tugas proyek. Hal ini dilakukan sebagai langkah pengembangan model belajar menjadi lebih aktif dan memperbaiki permasalahan pembelajaran pada saat sebelumnya, sehingga terdapat temuan baru sebagai langkah menjawab rumusan masalah yang diajukan pada saat pembelajaran.

2.5.3 Keunggulan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Project based learning*

Penerapan setiap model pembelajaran tentu akan dijumpai kelebihan maupun kekurangan. Adapun menurut (Kodir, 2018) menyatakan bahwa dalam model *Project based learning* ini kelebihan yang dijumpai adalah sebagai berikut:

1. Memberikan motivasi kepada siswa dengan memberikan dorongan supaya dapat melakukan suatu kegiatan, dan hasil dari kegiatan yang dilakukan diberikan penghargaan.
2. Memacu peserta didik dalam kemampuannya memecahkan masalah.
3. Memberi kesempatan siswa untuk bisa aktif dalam kegiatan belajar sehingga
4. Memecahkan persoalan yang kompleks.
5. Meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa.
6. Memberikan motivasi kepada siswa dalam mengembangkan keterampilan komunikasi serta mempraktekannya.

7. Siswa dapat mengembangkan keterampilannya dalam memanfaatkan sumber belajar.
8. Menjadikan pembelajaran lebih bermakna sehingga dapat menjadi pengalaman bagi peserta didik atas kegiatannya.
9. Memberikan wadah pengalaman belajar siswa secara kompleks karena pembelajaran yang dilakukan adalah kontekstual.
10. Melibatkan peran peserta didik dalam mengasosiasikan dan menyampaikan informasi atau pengetahuan yang telah dimiliki, dengan melakukan implementasi pada dunia nyata.
11. Memberikan pembelajaran, suasana baru sehingga dalam pembelajaran baik siswa maupun guru menikmati proses yang berlangsung.

Sejalan dengan pendapat sebelumnya, (Sudrajat & Hernawati, 2020) menjelaskan bahwa setiap sintaks *Project based learning* memiliki kelebihan tertentu, diantaranya:

1. Tahap pemberian pertanyaan mendasar mampu mengoptimalkan kritis dalam berpikir, EQ, IQ dan SQ. (Artha & Supriyadi., 2013) menjelaskan bahwa adanya tahap yang mengoptimalkan *emotional quotient (EQ)* yang diketahui memiliki hubungan erat dengan *self efficacy* atau keyakinan diri.
2. Tahap penyusunan rancangan proyek, menyusun jadwal penyelesaian proyek, pelaksanaan dan monitoring serta pengujian hasil mampu mengoptimalkan kecakapan pendidikan abad 21, seperti kritis dalam berpikir, kolaborasi, komunikasi, kreatif dalam berpikir.

Adapun menurut (Kodir, 2018) menyatakan bahwa dalam model *Project based learning* ini kelebihan kekurangan yang dijumpai adalah sebagai berikut:

1. siswa dengan kemampuan penelitian dan pengumpulan informasinya dimungkinkan mengalami kesulitan. lemah
2. memungkinkan terdapt siswa yang kurang aktif dalam bekerja kelompok. ketika tema di setiap kelompok berbeda, tidak menutup kemungkinan

peserta didik sulit untuk memahami pembelajaran secara keseluruhan. materi

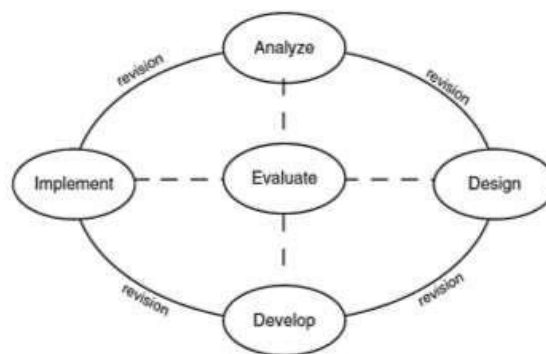
2.6 Model Pengembangan Bahan Ajar *E-learning*

Menurut Rusijono dan Mustaji (2008:39) pengembangan adalah kegiatan yang ditekankan pada pemanfaatan teori, konsep, prinsip- prinsip atau temuan-temuan yang dapat menghasilkan rancangan atau produk untuk memecahkan suatu masalah.

Menurut Sugiyono (2015:5) mengatakan bahwa pengembangan adalah tujuan penelitian berdasarkan kegunaanya terbagi menjadi tiga macam yakni penemuan, pembuktian dan pengembangan, dalam hal ini pengembangan berarti memperdalam dan memperluas pengetahuan yang ada. Berdasarkan teori-teori para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah proses memperluas pengetahuan yang ada dengan menekankan pada pemanfaatan teori, konsep dan temuan- temuan yang dapat menghasilkan produk.

2.6.1 Model Pengembangan

Dalam mengembangkan bahan ajar *e-learning* materi ragam getak tari digunakan model pengembangan *ADDIE*. Model tersebut mempunyai singkatan dari *Analysis, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation*. Merancang dan juga membuat produk dengan menggunakan model *ADDIE* menjadi salah satu yang paling efektif, karena *ADDIE* merupakan prosedur yang dapat menjadi kerangka pedoman untuk situasi kompleks, yaitu sebagai panduan dalam mengembangkan produk Pendidikan dan sumber belajar lainnya menurut (Branch, 2009:2).



Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian R&D dengan Pendekatan ADDIE
(Branch, 2009)

Pada model pengembangan ini mengikuti model pengembangan pembelajaran dari desain model ADDIE yang meliputi *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, *evaluation*.

1. *Analysis*

Analisis sistem merupakan penjelasan atau penjabaran dari suatu sistem yang utuh ke dalam sebuah bagian-bagian pada komponennya dengan tujuan untuk identifikasi dan evaluasi masalah-masalah seperti tentang bahan-bahan yang akan dipelajari untuk proses pembelajaran, sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya untuk mencapai tujuan yang lebih baik.

2. *Design*

Perencanaan perancangan (desain) pada aplikasi pembelajaran berbasis *web* model ADDIE ini dapat didefinisikan sebagai sebuah gambaran dari pembuatan rancangan sistem secara terpisah yang membentuk sebuah kesatuan utuh untuk dapat digunakan fungsinya. Tahapan untuk mendesain sebuah system secara umum dapat dilakukan setelah selesai tahap analisa kebutuhan.

3. *Development*

Proses mewujudkan langkah desain dalam bentuk nyata. Pada tahap ini, yang dilakukan yaitu menganalisa pengguna sistem dan hal apa yang dapat dilakukan oleh pengguna terhadap sistem.

4. *Implementation*

Tahap ini merupakan langkah pengesetan keperluan sesuai dengan tugasnya masing-masing. Kemudian menerapkan uji sistem pembelajaran yang tengah dibuat pada target beberapa validasi ahli, guru dan siswa untuk mengetahui tanggapan masing-masing tentang kelayakan dan keefektifan bahan ajar yang dikembangkan.

5. *Evaluation*

Tahap ini digunakan untuk mengetahui keberhasilan dan kesesuaian bahan ajar yang tengah dibuat atau sebaliknya. Evaluasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah evaluasi formatif, evaluasi yang bisa terjadi pada setiap 4 tahap diatas guna untuk kebutuhan revisi. Evaluasi dilakukan berdasar pada hasil validasi para ahli dan pengujian lapangan. Kemudian dilakukan analisa data seperti mengolah tanggapan, kritik dan saran, dan penilaian responden pada kuesioner yang telah diberikan, dengan maksud untuk kelayakan produk akhir yang lebih baik (Tegeh & Kirna, 2013).

2.7 *E-learning*

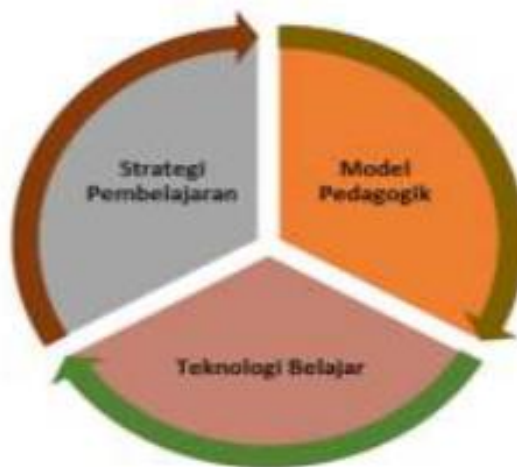
E-learning merupakan kependekan dari *electronic learning*, yang mempunyai arti belajar dengan menggunakan elektronik, adapun pengertian dari elektronik adalah komputer atau internet (Chusna, 2019). Sejalan dengan pendapat tersebut (Rachmawati & Rusydiyah, 2020) menjelaskan bahwa, *e-learning* ialah salah satu jenis kegiatan pembelajaran yang dalam proses penyampaian materinya kepada siswanya dilakukan dengan cara memanfaatkan media internet atau jaringan komputer. *E-learning* merupakan inovasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, tidak

hanya dalam penyampaian materi pembelajaran tetapi juga perubahan dalam kemampuan berbagai kompetensi peserta didik (Sole & Anggraeni, 2018).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, *e-learning* merupakan suatu konsep belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke pembelajar dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan lain serta peralatan elektronik lainnya yang dapat menunjang proses pembelajaran.

2.7.1 Komponen *E-learning*

Proses kegiatan pembelajaran hanya dapat diterapkan dengan baik apabila memenuhi aspek-aspek pembelajaran di mana satu dengan yang lain itu berhubungan, juga termasuk dalam hal ini pada pembelajaran berbasis online atau *e-learning* (Richter, 2014). Pada model *e-learning* terdapat beberapa aspek atau komponen kegiatan pembelajaran yang saling mendukung dan tidak terpisahkan. aspek-aspek atau komponen-komponen tersebut menciptakan sebuah model *e-learning* secara aktif dan berkesinambungan selama model *e-learning* tersebut terus ajeg diaplikasikan oleh pengguna dalam hal ini siswa dan guru. Berikut diagram mengenai tiga komponen dalam implementasi *e-learning* sebagai berikut.



Gambar 2. Komponen *E-learning*

Berdasarkan gambar di atas, penjelasan mengenai komponen *e-learning* antara lain sebagai berikut.

1. Model Pedagogik

Kompetensi model pedagogik merupakan kemampuan guru dalam membina siswa, melakukan pembentukan ilmu pengetahuan, dan keterampilan kepada siswa, aneksasi terhadap prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik haruslah dilaksanakan dalam proses pembelajaran aktual (Junaid & Baharuddin, 2020). Untuk memahami model pedagogik ini, satu hal pertama yang harus dimengerti adalah cara bagaimana seorang individu itu belajar dan bagaimana pula sebuah ilmu pengetahuan dikonstruksi, disimpan, dan disimpulkan. Untuk menerapkan itu uraian-uraian sederhana berikut ini menggambarkan beberapa teori belajar yang menuntun ke suatu pemahaman atas model pedagogik.

2. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah sebagai metode yang diterapkan oleh pendidik bertujuan memfasilitasi dan mendorong siswa terlibat aktif dalam proses belajar (Carey, Carey, & J Carey, 2009). Umumnya strategi

pembelajaran terdiri dari pemilihan metode penyampaian, mengurutkan dan membuat kelompok konten pembelajaran sampai dengan memilih media belajar untuk mendukung penyampaian konten pembelajaran. Oleh sebab itu, dampak dari penerapan strategi pembelajaran bisa jadi dalam bentuk metode, rencana, atau prosedur kegiatan belajar yang dapat diaplikasikan dengan tujuan mendapatkan hasil belajar jelas, detil dan spesifik. Dalam konteks metode pembelajaran online, lebih relevan menerapkan model *pedagogik konstruktivis*. Secara spesifik, strategi pembelajaran berbasis pedagogic konstruktivis adalah mendorong aktivitas belajar berbasis realitas, menstimulasi tingkat keterampilan *problem solving*, menggalakkan kerjasama tim, berkolaborasi dan bersosialisasi, melaksanakan *scaffolding*, dan memajukan kepercayaan diri siswa untuk belajar mandiri.

3. Teknologi Belajar Online

Dalam belajar secara online, teknologi belajar dikelompokkan menjadi *asynchronous* dan *synchronous*, *hypermedia* dan multimedia, serta *web based* (Dabbagh & Bannan-Ritland, 2005). Sejalan dengan pendapat tersebut, Bates dan Poole (dalam Smith, 2006) menjelaskan bahwa teknologi belajar bisa digunakan dalam mensukseskan proses kegiatan pembelajaran online.

2.7.2 Karakteristik *E-learning*

Tiga komponen kegiatan belajar online, yaitu: (1) model belajar online berbasis pedagogik, (2) strategi belajar dan pembelajaran secara online, dan (3) teknologi yang digunakan belajar online. Clark & Mayer menekankan empat hal penting dalam belajar online: (1) konten belajar senada dengan tujuan khusus yang ditargetkan dalam kegiatan belajar, (2) membantu siswa belajar mandiri dengan memfasilitasi contoh-contoh dan berbagai latihan secara asinkron, (3) memfasilitasi siswa dengan media menyenangkan seperti gambar dan penjelasan agar siswa mengerti tujuan dan konten belajar yang

dimaksud, dan (4) mendorong individu lebih independen dalam belajar dengan terus mengembangkan dan membangun dengan baik sikap dan kemampuan memahami.

Kegiatan belajar online memiliki karakteristik tersendiri. Menurut Allan J. Henderson (dalam Marbun, 2021) karakter khas belajar online adalah bahwa siswa tidak hadir ke kelas secara langsung atau hanya lewat online, jadwal belajar adaptif dan fleksibel berdasarkan kesepakatan guru-siswa, dan di kesempatan lain, siswa yang meminta jadwal untuk belajar.

2.7.3 Implementasi *E-learning*

Para ahli mengklasifikasikan model pelaksanaan pembelajaran *e-learning* ke dalam berbagai jenis dilihat dari berbagai sudut pandang. Dalam tulisan ini, dibahas klasifikasi model *e-learning* dilihat dari sisi sistem penyampaian (*delivery system model*).

Menurut (Sukmawati, 2020) *e-learning* bisa di klasifikasikan ke dalam tiga bentuk atau model antara lain sebagai berikut.

1. Model *Adjunct*; Model ini dapat dikatakan sebagai proses pembelajaran tradisional plus. Artinya pembelajaran tradisional yang ditunjang dengan sistem penyampaian secara *online* sebagai suatu tambahan.
2. Model *Mixed/Blended*; Model blended menempatkan sistem penyampaian secara *online* sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran secara lengkap. Artinya baik proses tatap muka ataupun pembelajaran secara online sebagai satu kesatuan utuh.
3. Model *Online Penuh (Fullyonline)*; Dalam model ini semua intraksi pembelajaran dan penyampaian bahan ajar berlangsung secara online.

2.7.4 Kunggulan dan Kekurangan *E-learning*

E-learning mempunyai banyak keunggulan dan manfaat yang dapat digunakan sebagai bahan atau media dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut (Sukmawati, 2020) manfaat *e-learning* antara lain sebagai berikut.

1. Mengatasi persoalan jarak dan waktu

E-learning membantu pembuatan koneksi yang memungkinkan siswa masuk dan menjelajahi lingkungan belajar yang baru, mengatasi hambatan jarak jauh dan waktu. Hal ini memungkinkan pembelajaran bisa diakses dengan jangkauan yang lebih luas atau bisa diakses dimana saja dan tanpa terkendala waktu atau bisa diakses kapan saja.

2. Mendorong sikap belajar aktif

E-learning memfasilitasi pembelajaran bersama dengan memungkinkan siswa untuk bergabung atau menciptakan komunitas belajar yang memperpanjang kegiatan belajar secara lebih baik di luar kelas baik secara individu maupun kelompok. Situasi ini dapat membuat pembelajaran lebih konstruktif, kolaboratif, serta terjadi dialog antara guru dengan siswa maupun antar siswa satu sama lain.

3. Membangun suasana belajar baru

Belajar secara online, maka siswa akan menemukan lingkungan yang mendukung pembelajaran dengan memberikan suasana baru sehingga siswa lebih antusias dalam belajar.

4. Meningkatkan kesempatan belajar lebih

E-learning meningkatkan kesempatan untuk belajar bagi siswa dengan menawarkan pengalaman virtual dan alat-alat yang menghemat waktu mereka, sehingga memungkinkan mereka belajar lebih lanjut.

5. Mengontrol proses belajar

Baik guru serta pelajar dapat menggunakan media ajar atau petunjuk belajar yang tersusun dan terjadwal melalui internet, sehingga keduanya bisa saling menilai bagaimana media ajar dipelajari. *E-learning* juga memberikan kemudahan guru untuk mengecek apakah siswa mempelajari materi yang diberikan/diunggah, mengerjakan soal-soal latihan dan tugasnya secara online.

6. Memudahkan pemutakhiran bahan ajar bagi guru
E-learning memberikan kemudahan bagi guru untuk memperbaharui, memperbaiki media ajar yang diunggah/diberikan dengan *e-learning*. Guru juga dapat memilih media ajar yang lebih bagus untuk pelajar/siswa.
7. Mendorong tumbuhnya sikap kerja sama
 Hubungan komunikasi dan interaksi secara online antar guru, guru dengan pelajar dan antar siswa mendorong tumbuhnya sikap kerja sama dalam memecahkan masalah pembelajaran.
8. Mengakomodasikan berbagai gaya belajar
E-learning bisa memberikan pembelajaran dengan berbagai modalitas belajar (*multisensory*) baik audio, visual maupun kinestetik, sehingga dapat mendukung pelajar yang mempunyai cara belajar berbeda-beda.

Kekurangan dari *e-learning* antara lain sebagai berikut:

1. Teknologi yaitu bagian penting dari pembelajaran, namun jika lebih terfokus pada aspek teknologinya dan bukan pada aspek pendidikannya maka ada kecenderungan lebih memperhatikan aspek teknis atau aspek bisnis/komersial dan mengabaikan aspek pendidikan untuk mengubah kemampuan akademik, perilaku, sikap, sosial atau keterampilan siswa.
2. Proses pembelajaran cenderung pada pelatihan dan pendidikan yang lebih menekankan aspek pengetahuan atau psikomotor dan kurang memperhatikan aspek afektif.
3. Pendidik diwajibkan memahami dan mengerti strategi, metode atau desain belajar berbasis TIK. Jika tidak mampu memahami, maka proses belajar ilmu pengetahuan atau informasi jadi terhambat dan bahkan bisa menggagalkan proses pembelajaran.
4. Proses belajar melalui *e-learning* memanfaatkan layanan internet yang mengajarkan pelajar/siswa untuk belajar mandiri tanpa ketergantungan diri pada pengajar. Jika siswa tidak mampu belajar mandiri dan motivasi belajarnya rendah serta akan susah mencapai tujuan pembelajaran.

5. Kekurangan secara teknis yaitu tidak semua pelajar/siswa bisa memanfaatkan fasilitas internet karena tidak tersedia atau kurangnya jaringan yang terhubung dengan internet. Tidak semua lembaga pendidikan bisa menyediakan fasilitas listrik dan infra struktur yang mendukung pembelajaran dengan *e-learning*. Jika siswa berusaha menyediakan sendiri perlengkapan itu atau menyewa di warnet bisa terkendala masalah biaya.
6. Jika tidak memakai perangkat lunak sumber terbuka, bisa memberikan masalah keterbatasan ketersediaan perangkat lunak yang biayanya lebih mahal.
7. Kurangnya keterampilan penggunaan komputer dan internet secara lebih optimal.

Web course merupakan pemakai internet untuk kebutuhan pembelajaran, yang mana pelajar/siswa dan dosen/guru seluruhnya terpisah dan tidak dibutuhkan adanya tatap muka. Semua media ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, ujian dan kegiatan pembelajaran lainnya seluruhnya disampaikan melalui internet. Dengan kata lain model ini menggunakan sistem model jarak jauh.

2.8 *Google sites*

Google sites merupakan *platform* online yang diluncurkan *google* untuk pembuatan *website* kelas, sekolah, atau lainnya. Adanya *Google sites* pengguna dapat menggabungkan berbagai informasi dalam satu tempat (termasuk video, presentasi, lampiran, teks, dan lainnya) yang dapat dibagikan sesuai kebutuhan pengguna. Penggunaan *Google sites* bebas biaya dan dapat dimanfaatkan oleh semua pengguna yang memiliki akun *google* (Rustam, 2017). Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Google sites* adalah layanan *google* yang bertujuan untuk memfasilitasi pembuatan situs oleh pengguna *google*. *Google sites* merupakan bagian dari aplikasi *wiki Google* terstruktur untuk pembuatan situs *web* atau *blog*, situs *google* disiapkan sebagai pengganti pembuat halaman *google*.

Google sites memiliki banyak keunggulan yang menarik untuk dipelajari (Suryanto, 2018). Pertama, *Google sites* mudah dibuat dan gratis. Kedua, memungkinkan pengguna berkolaborasi dalam pemanfaatannya. Keempat, menyediakan 100 MB penyimpanan online gratis. Kelima, tentu saja searchable (dapat ditelusuri) menggunakan mesin pencarian *google*. Siswa tidak perlu lagi untuk mengunduh materi yang diberikan oleh guru, sehingga tidak akan memakan kuota internet dan memori yang banyak. Selain itu, guru juga tidak perlu bingung dalam menyampaikan materi. Hal ini dikarenakan siswa dapat mengaksesnya melalui *Google sites* tersebut. Tampilan dalam *Google sites* pun dapat dibuat semenarik mungkin supaya siswa tidak merasa bosan dalam kegiatan (Cahyo & Hendrastomo, 2021).

Google sites merupakan bagian yang terintegrasi dalam *Learning Management System (LMS)* dalam bentuk *website*. Menurut (Rahmawati, 2018) *Learning Management System (LMS)* merupakan suatu aplikasi software yang tersedia bagi terjadinya pembelajaran. *LMS* memungkinkan pengguna dalam merencanakan, mengirimkan, dan mengelola kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat tersebut, (Ryan, 2009) menyatakan bahwa “*A Learning Management System (LMS) is a software application for the administration, documentation, tracking, and online events, e-learning programs, and training content*”. *LMS* mencakup *e-learning* atau pembelajaran online dan kelas maya. Kelas maya atau virtual class merupakan sebuah lingkungan belajar berbasis *Web* yang memanfaatkan *Google sites* merupakan salah satu contoh dari *LMS*.

Learning Management System (LMS) adalah sebuah kesatuan perangkat lunak yang secara komprehensif terintegrasi pada berbagai fitur untuk pengiriman dan pengelolaan course (Septia, 2019). *LMS* akan secara otomatis menangani fitur katalog *course*, pengiriman *course*, penilaian dan *quiz*. Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya *LMS* adalah software yang berisi fitur-fitur yang dibutuhkan dalam proses

pembelajaran. Dengan menggunakan *LMS* guru dapat mengelola kelas dan bertukar informasi dengan siswa. Selain itu, akses terhadap materi pembelajaran yang berlangsung dalam kurun waktu yang telah ditentukan juga dapat dilakukan.

2.8.1 Pemanfaatan *Google sites*

Pembelajaran menggunakan *Google sites* memberikan manfaat bagi pendidik ataupun siswa, diantaranya sebagai berikut.

1. Pembelajaran lebih menarik.
2. Lebih mudah mendapatkan materi pembelajaran.
3. Dengan adanya *Google sites* maka materi pembelajaran akan diunggah ke dalam *Google sites* sehingga siswa ataupun pendidik tidak perlu menggunakan flashdisk yang bisa menyebabkan banyaknya virus yang masuk ke dalam komputer.
4. Materi pembelajaran tidak mudah hilang.
5. Siswa dapat mendapatkan informasi pembelajaran dengan cepat
6. Dapat menyimpan silabus di *Google sites*.
7. Tugas melalui *Google sites*.

2.8.2 Karakteristik *Google sites*

Bahan ajar berfungsi sebagai sarana mengajar yang ikut memengaruhi lingkungan dan kondisi yang telah pendidik tata dan ciptakan. Karakteristik dalam *Google sites* antara lain sebagai berikut.

1. *Flatform Berbasis Web*: *Google sites* adalah *flatform* berbasis *web* yang memungkinkan pengguna untuk membuat situs *web* dengan mudah tanpa memerlukan pengetahuan mendalam tentang pemrograman atau desain *web*. Semua alat dan fitur diakses melalui browser *web*, sehingga tidak diperlukan instalasi perangkat lunak tambahan.
2. Gratis dan Terintegrasi dengan Akun *Google*: *Google sites* tersedia secara gratis untuk semua pengguna dengan akun *google* (Gmail). Pengguna

dapat dengan mudah mengakses situs yang mereka buat menggunakan akun *google* mereka dan berbagi situs dengan orang lain dengan mengatur izin akses.

3. **Template dan Desain Responsif:** *Google sites* menawarkan berbagai template yang dapat dipilih pengguna untuk memulai situs mereka. Template ini telah dirancang dengan desain responsif, artinya situs akan otomatis disesuaikan dengan perangkat yang digunakan pengunjung, seperti komputer, tablet, atau *smartphone*.
4. **Editor *Drag-and-Drop*:** pengguna dapat dengan mudah mengedit dan menyusun halaman dengan menggunakan *editor drag-and-drop*. Ini berarti Anda dapat menambahkan teks, gambar, video, atau bahkan embed konten dari *Google Drive*, *YouTube*, dan layanan *Google* lainnya dengan cara yang sangat sederhana.
5. **Kolaborasi *Real-Time*:** *Google sites* memungkinkan kolaborasi realtime, yang berarti beberapa orang dapat bekerja bersama untuk mengedit dan membangun situs secara bersamaan. Setiap perubahan akan secara otomatis disimpan dan diterapkan untuk semua kolaborator.
6. **Keamanan:** *Google sites* diintegrasikan dengan infrastruktur keamanan *Google*, yang berarti situs Anda dilindungi oleh keamanan yang kuat yang telah diakui di seluruh dunia. Namun, pastikan untuk mengatur izin dan akses dengan hati-hati untuk memastikan hanya orang yang seharusnya yang dapat mengakses atau mengedit situs Anda.
7. **Integrasi dengan Layanan *Google* lainnya:** *Google sites* dapat dengan mudah diintegrasikan dengan layanan *google* lainnya seperti *Google Drive*, *Google Calendar*, *Google Maps*, *Google Forms*, dan lainnya. Hal ini memungkinkan Anda untuk menyematkan file, formulir, kalender, dan konten lain ke dalam situs Anda dengan mudah.

2.8.3 Langkah-langkah Pembuatan *Google sites*

Google sites adalah sebuah *website builder* dengan tampilan yang sangat sederhana dan intuitif. Jadi, kamu pasti dapat menggunakannya dengan

mudah. Menurut (Yunata, 2021) langkah-langkah membuat *website* di *Google sites* antara lain sebagai berikut.

1. Akses *Google sites*

Langkah pertama yang perlu kamu lakukan tentu saja mengakses halaman *Google sites*. *Web Developer* (pembuat *web*) akan diharuskan untuk menggunakan akun *google* untuk menggunakan tool ini dan menyimpan *website* yang kamu buat.

2. Buat *Website* Baru

Setelah berhasil login ke halaman *Dashboard*, terdapat beberapa pilihan *template* di bagian atas halaman. *Web Developer* dapat memilih salah satu dari *template* tersebut untuk mempercepat proses pembuatan *website*. Selain menggunakan *template*, *Web Developer* juga dapat membuat *website* dari nol dengan memilih opsi '*Start a new site*' yang ada di bagian kiri atas halaman (dengan tanpa + besar).

3. Tentukan Judul *Website* dan Halaman

Setelah membuat *website* baru, *Web Developer* perlu mengisi judul *website* dan halaman utama agar lebih mudah untuk diingat. Pengguna dapat mengubah judul *website* di bagian kiri atas halaman. Sedangkan judul halaman utama dapat diubah dengan meng-klik pada tulisan '*Your page title*'.

4. Atur Desain *Website*

Setelah mengatur judul *website* dan halaman utama, *Web Developer* dapat memulai desain atau tampilan *website*. Untuk melakukan hal tersebut, *Web Developer* perlu mengenali berbagai fitur yang ditawarkan oleh editor *Google sites*.

5. Publikasi *Website*

Setelah dirasa cukup dengan tampilan *website* yang telah dibuat, *Web Developer* dapat langsung mempublikasikannya dengan menekan tombol *publish* yang ada di bagian kanan atas halaman.

6. Tambahkan *Custom Domain*

Meskipun *Google sites* dapat dikatakan sederhana jika dibandingkan dengan *website builder* lain, bukan berarti *website* tersebut tidak terlihat profesional. Agar *website* tersebut lebih menarik, *Web Developer* dapat menambahkan *custom domain* untuk menggantikan URL yang sudah diatur di langkah sebelumnya.

7. Hubungkan *Domain ke Google sites*

Setelah memiliki *domain custom*, *Web Developer* dapat menghubungkannya dengan *Google sites*. Editor dapat menghubungkan *custom domain* melalui menu pengaturan. Setelah itu memasukkan *domain* yang akan digunakan dalam *Google sites*. Kemudian lanjutkan ke proses verifikasi kepemilikan *domain*. Untuk verifikasi kepemilikan *domain*, editor harus memilih nama *registrar domain*.

2.8.4 Keunggulan dan Kekurangan *Google sites*

Sebelum menentukan bahan ajar, pendidik tidak boleh serta merta memilih hanya karena alasan suka tetapi harus mempertimbangkannya. Keunggulan *Google sites* antara lain sebagai berikut.

1. Kemudahan Penggunaan: *Google sites* dirancang dengan antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan. Tidak diperlukan pengetahuan teknis yang mendalam untuk membuat dan mengelola situs *web* menggunakan *platform* ini. Alat pengeditan yang sederhana dan *drag-and-drop* memungkinkan pengguna membuat dan mengatur konten dengan cepat.
2. Integrasi *Google*: *Google sites* terintegrasi dengan berbagai layanan *Google* lainnya seperti *Google Drive*, *Google Docs*, *Google Sheets*, dan banyak lagi. Anda dapat dengan mudah menyisipkan konten dari layanan-

layanan ini ke dalam situs *web* Anda, memudahkan kolaborasi dan berbagi informasi.

3. Kolaborasi Tim: *Google sites* memungkinkan kolaborasi tim secara realtime. Lebih dari satu pengguna dapat bekerja pada situs *web* yang sama secara bersamaan, mengedit konten, dan memberikan umpan balik. Fitur ini sangat berguna untuk proyek-proyek kelompok atau situs *web* yang dikelola bersama.
4. *Hosting* Gratis: *Google sites* menyediakan hosting gratis untuk situs *web* yang Anda buat. Anda tidak perlu khawatir tentang biaya hosting atau pengaturan server. *Google* mengurus hosting dan keandalan infrastrukturnya sendiri.

Kekurangan/kelemahan *Google sites* antara lain sebagai berikut.

1. Keterbatasan Fungsionalitas: *Google sites* lebih sederhana dibandingkan dengan *platform* pembuatan situs *web* lainnya. Fitur dan fungsionalitas yang tersedia terbatas jika dibandingkan dengan solusi-solusi yang lebih canggih.
2. Keterbatasan Desain: Meskipun *Google sites* memiliki beberapa tema dan opsi desain yang dapat dipilih, pilihan desain yang tersedia terbatas dibandingkan dengan *platform* lain.
3. Ketergantungan pada koneksi internet: Untuk mengedit atau mengakses situs *web* yang dibuat menggunakan *Google sites*, memerlukan koneksi internet yang stabil. Jika koneksi internet terputus atau lambat, pengeditan dan akses ke situs *web* dapat terhambat.
4. Tidak Mendukung *E-Commerce*: *Google sites* tidak menyediakan fitur khusus untuk membuat desain *online* atau dukungan untuk transaksi *ecommerce*.

2.9 Pembelajaran Bahan Ajar *E-learning* Materi Ragam Gerak Tari menggunakan Sintaks Model Pembelajaran *Project based learning*

Pembelajaran menggunakan bahan ajar *e-learning* pada materi ragam gerak tari bedana menggunakan sintaks model pembelajaran *Project based learning* adalah sebagai berikut.

1. Penentuan Pertanyaan

Pertemuan 1: Assessment Awal

a. Tujuan

Menilai pengetahuan siswa dan menentukan pemahaman mereka tentang tari bedana serta mengarahkan mereka pada pertanyaan utama proyek.

b. Kegiatan

1) Pengantar Proyek

Guru menjelaskan tujuan proyek tari kreasi bedana dan memberi gambaran umum tentang proses yang akan dilalui.

2) Penentuan Pertanyaan

Guru mengajukan pertanyaan pemantik yang akan menjadi fokus utama proyek. Pertanyaan tersebut antara lain sebagai berikut.

1. Apasaja ragam gerak tari yang ada didalam tari bedana?
2. Bagaimana hubungkan antara musik dan gerak tari?
3. Bagaimana cara menggabungkan ragam gerak tari bedana, musik, dan pola lantai untuk menciptakan sebuah karya tari yang kreatif dan bermakna?"

3) Kegiatan

1. Peserta didik memutar video ragam gerak tari yang sudah ada di bahan ajar *e-learning* yang dapat diakses dilink berikut

<https://sites.google.com/view/tari-kreasi-zefrisya-mpbkl23?usp=sharing>

2. Peserta didik diminta untuk mencatat gerakan yang mereka lihat dalam video.
 3. Guru memberi penjelasan tentang jenis-jenis gerak dasar yang ada dalam tari bedana.
- 4) Pembentukan Kelompok
1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil
 2. Setiap kelompok diberikan tugas untuk menciptakan gerakan tari baru yang berhubungan dengan tari tradisi yang telah dipelajari, menggunakan video sebagai stimulus.
 3. Guru memberikan waktu untuk berdiskusi dan menciptakan gerak bersama dalam kelompok.
 4. Peserta didik mendengarkan kembali lagu Bedana.
 5. Peserta didik diminta untuk menciptakan gerak tari berdasarkan lagu tersebut.
- 5) Assessment Awal
1. Guru melakukan penilaian dengan cara mengamati hasil karya peserta didik selama proses mencipta gerak tari.
 2. Berdasarkan asesmen awal, peserta didik dibagi menjadi dua kelompok: Kelompok Cukup (lebih banyak menggunakan ragam gerak, level, dan pola lantai di tempat) dan Kelompok Baik (lebih banyak menggunakan ragam gerak berpindah).

2. Mendesain Rencana Proyek

Pertemuan 2: Mengenal Ragam Gerak Tari Bedana

a. Tujuan

Mengidentifikasi dan memahami ragam gerak yang digunakan dalam tari bedana, serta merencanakan eksplorasi gerak.

b. Kegiatan

1) Pengenalan Gerak

1. Guru memimpin peserta didik untuk melakukan pemanasan fisik ringan yang melibatkan gerakan tubuh untuk

mempersiapkan diri melakukan pengamatan yang lebih fokus terhadap gerak tari.

2. Peserta didik memutar video ragam gerak tari yang sudah ada di bahan ajar *e-learning* yang dapat diakses dilink berikut <https://sites.google.com/view/tari-kreasi-zefrisya-mpbkl23?usp=sharing>
3. Guru mengajarkan dan mendemonstrasikan setiap ragam gerak dalam tari bedana.

2) Diskusi Kelompok

1. Guru memberikan pertanyaan pemantik
“Apakah ada perbedaan dan persamaan ragam gerak antara kedua penari?”
2. Guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berisi pertanyaan pemantik dan instruksi untuk mencatat hasil pengamatan gerak tari Bedana.
3. Siswa mendiskusikan dan menjawab perbedaan dan persamaan antara gerak dua penari yang ada dalam video secara terperinci dan jelas.

3) Refleksi

Guru mengajak peserta didik untuk melakukan refleksi singkat mengenai apa yang telah mereka pelajari hari ini, termasuk hasil diskusi kelompok.

Pertemuan 3: Mengenal Ragam Musik Tari Bedana

a. Tujuan

Memahami hubungan antara gerakan tari dan musik, serta merencanakan bagaimana musik dapat mengiringi gerakan tari bedana.

b. Kegiatan

1) Pengenalan Musik

Guru memperlihatkan video pertunjukan tari Bedana yang diiringi dengan musik tradisional atau lagu daerah yang digunakan dalam tari tersebut.

2) Diskusi Rencana Musik

1. Guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berisi pertanyaan pemantik dan instruksi untuk mencatat pengamatan mereka mengenai musik dan iringan tari.
2. Peserta didik diminta untuk mencatat jawaban atas pertanyaan yang telah diberikan serta menuliskan informasi tambahan mengenai musik dan asal-usul lagu.
3. Guru memandu peserta didik untuk mencoba ritme musik iringan tari menggunakan ketukan atau tepukan dengan tekanan yang berbeda.
4. Peserta didik berlatih bersama untuk menyesuaikan ritme musik dengan variasi ketukan atau tepukan, baik yang ringan maupun berat.
5. Guru memperlihatkan video lain yang memiliki aransemen berbeda dari lagu yang sama (misalnya, versi lagu yang diaransemen ulang).
6. Peserta didik diminta untuk mengamati perbedaan antara kedua aransemen dan bagaimana perubahan aransemen tersebut mempengaruhi suasana tari.
7. Guru membahas bagaimana variasi aransemen dapat memengaruhi interpretasi musik dalam tari.

3) Desain Rencana Musik

Setiap kelompok merencanakan penggunaan musik dalam tarian yang akan diciptakan.

3. Menentukan Jadwal Penyelesaian Proyek

Pertemuan 4 dan 5: Eksplorasi dan Improvisasi Ragam Gerak Tari Bedana

a. Tujuan

Melakukan eksplorasi dan improvisasi gerakan tari dan dapat menggali ide-ide baru dalam menggunakan properti tari untuk mengekspresikan gerakan tari.

b. Kegiatan

1) Eksplorasi Gerak

Siswa berlatih berbagai ragam gerak tari bedana dan mengimprovisasi gerakan baru sesuai dengan tema proyek.

1. Guru mengenalkan dan eksplorasi ragam gerak tari Bedana dengan menggunakan properti (seperti kipas) dan bagaimana tari tradisional daerah Lampung bisa diperkenalkan melalui eksplorasi gerak.
2. Guru memberikan penjelasan tentang eksplorasi dan improvisasi gerak tari, serta bagaimana properti tari dapat digunakan untuk menciptakan gerakan yang baru dan ekspresif
3. Peserta didik memutar video tari Bedana yang menggunakan properti kipas, dan menjelaskan secara singkat tentang tari Bedana serta fungsinya dalam pertunjukan tari tradisional Lampung (video sudah tersedia didalam bahan ajar *e-learning*).

2) Kolaborasi

Siswa bekerja bersama dalam kelompok untuk berbagi ide dan memperbaiki gerakan tari yang telah dikreasikan.

1. Peserta didik diminta untuk melakukan eksplorasi dan improvisasi ragam gerak tari Bedana dengan menggunakan properti kipas (atau properti lain yang disediakan).
2. Guru memberikan instruksi untuk mengeksplorasi berbagai variasi gerak tari yang dapat dilakukan dengan properti

tersebut, misalnya gerakan tangan, badan, atau kaki sambil menggerakkan kipas.

3. Peserta didik dapat mencoba membuat gerakan baru dengan properti tari dan berimprovisasi sesuai dengan iringan atau hitungan yang diberikan.
 4. Guru memberikan stimulus tambahan berupa suara, gambar, atau gerakan untuk mendorong peserta didik melakukan improvisasi gerak tari lebih lanjut (gambar dan video langkah-langkah ragam gerak tari bedana dapat dilihat pada bahan ajar *e-learning*).
 5. Peserta didik diberikan waktu untuk bereksperimen dengan berbagai ide gerakan yang dihasilkan dari stimulus yang diberikan.
 6. Peserta didik mencoba berbagai ekspresi tari yang berkarakter perempuan, laki-laki, atau gabungan keduanya.
- 3) Refleksi
- Guru mengajak peserta didik untuk melakukan refleksi mengenai apa yang telah mereka pelajari.
- 4) Diskusi
- Guru mengajak peserta didik untuk melakukan diskusi singkat mengenai kesulitan apa yang mereka alami dalam eksplorasi dan improvisasi gerak tari bedana.

4. Memonitor Peserta Didik dan Memantau Proyek yang dikerjakan

Pertemuan 6 dan 7: Eksplorasi Level dan Pola Lantai pada Gerak

a. Tujuan

Menggunakan level dan pola lantai untuk menciptakan variasi dalam gerakan tari, serta mematuhi jadwal yang telah ditentukan.

b. Kegiatan

1) Eksplorasi Level dan Pola Lantai

1. Guru memberikan gambaran singkat tentang pentingnya pemahaman level dan pola lantai dalam menciptakan kesan dinamis dan menarik pada tari.
2. Peserta didik memutar video atau melihat gambar tari yang menampilkan berbagai level dan pola lantai yang digunakan dalam gerakan tari (gambar dan video sudah tersedia didalam bahan ajar *e-learning*).
3. Guru memberikan pertanyaan pemantik untuk menggali pemahaman peserta didik mengenai level dan pola lantai.
 "Pada gambar tersebut ada berapa level dalam tari?"
 "Ada berapa jenis pola lantai yang digunakan dalam tari tersebut?"

2) Latihan Level

1. Peserta didik diminta untuk melakukan eksplorasi gerak tari dengan menggunakan berbagai level dan pola lantai sesuai dengan tema atau ragam gerak tari yang diberikan
2. Siswa berlatih menampilkan gerakan tari dengan berbagai level (tinggi, sedang, rendah) untuk menciptakan dinamisitas gerakan.
3. Guru memberikan bimbingan, terutama dalam penggunaan teknik untuk level tinggi, agar gerakan tari tetap indah dan tidak membahayakan tubuh.

3) Asesmen Formatif

Guru memberikan asesmen formatif untuk mengevaluasi kemampuan peserta didik dalam menggunakan berbagai level dan pola lantai dengan benar

5. Melakukan Penilaian Hasil dan Mengevaluasi Pengalaman

Pertemuan 8: Penampilan Tari Kreasi Bedana

a. Tujuan

Menilai hasil karya siswa dan mengevaluasi keseluruhan pengalaman belajar dalam proyek tari kreasi.

b. Kegiatan

1) Penampilan Proyek

1. Guru memberikan penjelasan tentang tata cara penampilan tari berkelompok dengan ketentuan penilaian sebagai berikut.

a) Kreativitas

Peserta didik diharapkan dapat menciptakan gerakan tari yang baru dan menarik.

b) Penggunaan Level

Setiap kelompok harus menunjukkan penggunaan level yang bervariasi (tinggi, sedang, rendah).

c) Penggunaan Pola Lantai

Gerakan tari harus dilakukan dengan pola lantai yang dinamis dan sesuai dengan konteks tari.

d) Harmonisasi

Gerakan antar anggota kelompok harus terkoordinasi dengan baik, menciptakan keselarasan dalam penampilan.

2. Guru memberikan contoh singkat bagaimana elemen-elemen ini diterapkan dalam tari.
3. Setiap kelompok melakukan penampilan tari kreasi bedana mereka di depan kelas atau audiens yang lebih besar.

2) Penilaian Proyek

Guru memberikan penilaian akhir terhadap hasil penampilan tari, keterampilan kolaborasi, dan kemampuan untuk mengintegrasikan gerak, musik, level, dan pola lantai dalam sebuah karya tari.

3) Evaluasi Proyek

Guru memberikan umpan balik terhadap keseluruhan proyek, termasuk kreativitas, penggunaan gerak, musik, level, dan pola lantai.

4) Refleksi

Siswa diminta untuk melakukan refleksi pribadi tentang pengalaman mereka dalam proyek tari, tantangan yang mereka hadapi, dan hal-hal yang mereka pelajari.

Dengan menggunakan model pembelajaran tersebut, siswa dapat mengembangkan keterampilan kolaborasi, kreativitas serta pemahaman mendalam tentang elemen-elemen tari bedana dalam konteks penciptaan tari. Setiap langkah dalam proyek yang disusun untuk membimbing siswa dari perencanaan hingga penampilan karya tari kreasi mereka.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

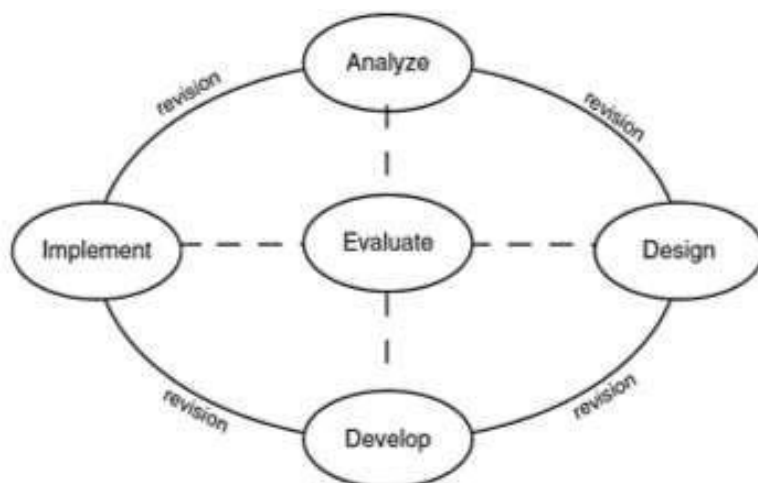
Penelitian ini menggunakan desain penelitian dan pengembangan. (Sugiyono, 2019) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development (R & D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan karena prinsip pengembangan adalah menghasilkan produk atau menyempurnakan produk yang telah ada. Menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2019) Penelitian pengembangan atau *Research and Development (R & D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan melalui lima tahapan di antara lain: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Branch, 2009). Pemilihan model penelitian dan pengembangan ini dikarenakan memiliki tahap pengembangan yang disusun secara terprogram dengan urutan-urutan yang sistematis dalam memecahkan permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan kondisi di sekolah. Menurut (Sazer, 2013) menekankan bahwa model ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan suatu analisa bagaimana suatu komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu sama lain dengan berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996. Pemilihan model ini didasari atas berbagai pertimbangan. Sejalan dengan hal tersebut, Nasohah (dalam Winatha, 2018) menjelaskan bahwa pertama, model ADDIE disajikan secara sederhana dan sistematis. Apabila dibandingkan dengan model pengembangan yang lain, maka tahapan-tahapan dalam model ADDIE sudah sangat sederhana dan terstruktur, sehingga mudah dipelajari oleh pengembang. Kedua, model ADDIE relevan untuk pengembangan modul. Ketiga, berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan dengan menggunakan model ADDIE, menghasilkan produk dan pembelajaran yang berkualitas.

3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan bahan ajar *e-learning* materi ragam gerak tari Lampung dilakukan sesuai dengan model ADDIE. Pada dasarnya model ini memiliki tahapan-tahapan yang saling berhubungan satu sama lain. Penelitian dan pengembangan ini disusun secara sistematis sesuai dengan tahapan-tahapan berikut ini:



Gambar 3. Langkah-langkah Penelitian R&D dengan Pendekatan ADDIE
(Branch, 2009)

Berdasarkan langkah-langkah di atas maka prosedur yang digunakan pada penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. *Analysis* (Tahap Analisis)

Pada tahap ini dilakukan analisis mulai dari analisis materi, analisis bahan ajar, analisis karakteristik siswa dan kebutuhan guru, serta analisis lingkungan belajar yang dibutuhkan atau yang sesuai dengan kompetensi yang telah ditentukan. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kondisi yang ada di lapangan. Tahap ini merupakan kegiatan pengumpulan data-data mengenai kebutuhan guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran seni budaya. Kegiatan pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan pendidik seni budaya. Kegiatan pertama yang dilakukan adalah analisis materi pelajaran untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan pada mata pelajaran yang dijadikan sebagai objek pengembangan. Kedua, analisis bahan ajar, media ajar, dan capaian pembelajaran berdasarkan kurikulum yang diterapkan di sekolah yakni Kurikulum Merdeka. Ketiga, analisis karakteristik siswa berkenaan dengan minat dan gaya belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya yang didalamnya termuat kebiasaan belajar dan akses terhadap penggunaan teknologi dan informasi. Keempat, analisis lingkungan belajar untuk mengetahui kondisi lingkungan belajar siswa terutama dalam segi fasilitas yang ada di sekolah.

Tahap analisis yang dilakukan melalui wawancara bertujuan untuk mengetahui proses kegiatan pembelajaran di sekolah yang berkaitan dengan kesulitan siswa dalam mempelajari materi ragam gerak tari, model dan bahan ajar yang digunakan guru selama kegiatan pembelajaran, pengetahuan guru dan siswa mengenai bahan ajar *e-learning* dan ketersediaan sarana dan prasarana dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Analisis yang dilakukan merupakan tahap awal dalam pengembangan produk. Setelah peneliti memperoleh data dari hasil

analisis kebutuhan dan analisis kurikulum, maka peneliti berusaha menemukan solusi berkenaan dengan masalah yang ditemukan.

2 *Design* (Tahap Perancangan)

Tahap perancangan atau design yaitu dapat yang dilakukan setelah tahap analisis. Tahap perancangan atau design bertujuan untuk menyusun rancangan bahan ajar *e-learning* pembelajaran yang sesuai kebutuhan di sekolah. Tahap desain atau perancangan dilakukan berdasarkan hal-hal yang peneliti peroleh dari tahap analisis yakni sebagai berikut.

a Penyusunan Bahan Ajar *E-learning*

Penyusunan bahan ajar *e-learning* berbasis *Project based learning* pada materi ragam gerak tari berisikan mengenai rencana awal berkaitan dengan isi yang termuat dalam bahan ajar *e-learning*. Bahan ajar *e-learning* akan dibuat dengan menggunakan *website* yang terdiri dari halaman profil atau judul materi, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran (teks, gambar, dan video pembelajaran), rangkuman, dan soal latihan.

b Mendesain Isi Bahan Ajar *E-learning*

Desain isi bahan ajar *e-learning* meliputi penyajian materi, visualisasi dalam bentuk gambar dan video pembelajaran yang akan dibuat sesuai ragam gerak tari yang tersedia dan dengan keunggulan *website Google sites*.

3. *Development* (Tahap Pengembangan)

Tahap pengembangan dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Produk yang dirancang adalah bahan ajar *e-learning* berbasis *Project based learning* pada materi ragam gerak tari yang terdiri dari tahap konsep bahan ajar, tahap sistem pembangunan bahan ajar, dan tahap visualisasi. Tahap awal desain produk menghasilkan produk dan alat

yang akan diuji coba dan divalidasi oleh para ahli kemudian.

4. *Implement* (Tahap Implementasi)

Setelah tahap pengembangan yaitu tahap implementasi atau tahap uji coba di lapangan terkait produk bahan ajar yang dikembangkan. Tahap implementasi dilakukan uji coba terbatas dalam kegiatan pembelajaran pada materi ragam gerak tari di SMP Negeri 7 Bandarlampung secara berkelompok yang terdiri dari dua kelompok dan setiap kelompok beranggotakan lima peserta didik. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan bahan ajar yang telah dikembangkan. Ragam gerak tari yang telah disediakan dalam bahan ajar kemudian digabung menjadi satu tarian baru dan masing-masing peserta didik membuat tiga gerakan dengan hitungan 1x8 setiap gerakannya. Implementasi ini dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Hasil dari pengujian ini digunakan dalam evaluasi produk sehingga peneliti dapat mengetahui perkembangan peserta didik dalam menguasai ragam gerak tari.

5. *Evaluate* (Tahap Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan pada bahan ajar yang telah dikembangkan. Evaluasi bahan ajar *e-learning* berbasis *Project based learning* pada materi ragam gerak tari akan diuji oleh ahli pembelajaran dan pendidik seni budaya untuk memastikan kelayakannya. Tujuan validasi ini adalah untuk menentukan apakah produk yang dikembangkan layak dan sesuai dengan kemampuan yang diukur. Hasil validasi isi dari ahli pembelajaran dan pendidik seni budaya terdiri atas komentar dan saran. Setelah itu, produk akan diperbarui dengan mempertimbangkan rekomendasi ahli pembelajaran dan pendidik seni budaya. Produk juga sebelumnya sudah diuji cobakan secara terbatas pada sejumlah siswa untuk mengetahui kevalidan dan ketepatan produk tersebut. Hasil validasi dan uji coba tersebut dimanfaatkan untuk merevisi desain produk hingga diperoleh

desain produk yang layak digunakan di SMP Negeri 7 Bandarlampung dan dapat memberikan manfaat bagi penggunanya.

Berdasarkan beberapa model penelitian yang telah disebutkan, model penelitian ADDIE oleh Branch dirasa lebih cocok digunakan untuk pengembangan produk bahan ajar ini. Karena dengan mempertimbangkan batasan penelitian yang hanya sampai pada tahap uji kelayakan, maka metode inilah yang sesuai dengan kondisi dan tujuan dalam mengembangkan produk bahan ajar *e-learning* berbasis *Project based learning* pada materi ragam gerak tari untuk Siswa Kelas IX SMP.

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Pada pengembangan bahan ajar *e-learning* ragam gerak tari berbasis *Project based learning* untuk Siswa Kelas IX SMP. Akan dilaksanakan di SMP Negeri 7 Bandarlampung. Penelitian ini akan dilaksanakan sebanyak 8x pertemuan pada bulan februari - maret 2025 semester genap. Adapun spesifikasi tempat penelitian yang akan dilakukan terdapat pada tabel berikut.

Tabel 2. Tempat Penelitian

No.	Sekolah	Alamat
1.	SMP Negeri 7 Bandarlampung	Jalan Sultan Badaruddin No.4, Gunung Agung, Kec. Langkapura, Kota Bandar Lampung, Lampung. Nomor Telepon: 0721266689 Email: info.smpn7bdl@gmail.com

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 7 Bandarlampung dikarenakan di sekolah tersebut sudah menggunakan kurikulum merdeka pada kegiatan pembelajaran khususnya pada Kelas IX. Selain itu, pada penggunaan bahan ajar guru masih memanfaatkan bahan ajar yang sederhana seperti *power point* dan buku paket. Maka dari itu perlu adanya inovasi bahan ajar yang memadai dan berkualitas untuk menunjang kegiatan belajar mengajar sesuai dengan

prosedur implementasi kurikulum dalam hal pemanfaatan teknologi.

3.4 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini yakni siswa kelas IX SMP Negeri 7 Bandarlampung tahun ajaran 2024/2025. Untuk pengambilan sampel terdiri atas dua kelompok kecil yang dilakukan di satu kelas pada kelas IX dan melaksanakan kegiatan pembelajaran seni tari. Adapun pembagian subjek penelitian yang akan dilakukan terdapat pada tabel berikut.

Tabel 3. Subjek Penelitian

No.	Uji Coba Terbatas	Sekolah	Kelas	Jumlah Siswa
1.	Kelompok 1	SMP Negeri 7 Bandarlampung	IX	5
2	Kelompok 2	SMP Negeri 7 Bandarlampung	IX	5

3.5 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, digunakan angket berbentuk Skala Likert untuk menilai kelayakan bahan ajar *e-learning* berbasis *Project based learning* pada materi ragam gerak tari dalam pembelajaran seni budaya khususnya seni tari bagi peserta didik sekolah menengah pertama. Angket ini diberikan kepada ahli pembelajaran, pendidik seni budaya dan siswa dengan penilaian terhadap empat aspek kriteria, yaitu isi, kebahasaan, sajian, dan kegrafisan. Panduan pengembangan bahan ajar yang digunakan mengacu pada Departemen Pendidikan Nasional tahun 2008. Instrumen penelitian berbentuk checklist yang diadopsi dari evaluasi pengembangan yang sebelumnya digunakan oleh (Maryana, 2021).

Penilaian dilakukan dengan mengisi kotak yang paling sesuai berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Jika suatu item dianggap sangat layak, kotak

yang diberi tanda "SL" akan dicentang (√) dengan skor 4. Jika dianggap layak, kotak yang bertanda "L" akan dicentang (√) dengan skor 3. Apabila cukup layak, kotak yang bertanda "CL" akan dicentang (√) dengan skor 2. Namun, jika dianggap tidak layak, kotak yang bertanda "TL" akan dicentang (√) dengan skor 1. Selain memberikan penilaian, validator ahli atau pakar juga memberikan saran perbaikan untuk bahan ajar *e-learning* berbasis *Project based learning* pada materi ragam gerak tari agar dapat digunakan dengan baik. Berikut ini adalah tabel instrumen evaluasi pengembangan bahan ajar yang melibatkan ahli pembelajaran, pendidik seni budaya dan uji coba terbatas untuk siswa.

Tabel 4. Instrumen Validasi Bahan Ajar *E-learning* Materi Ragam Gerak Tari untuk Ahli Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Deskriptor	Kriteria				Saran
			SL (4)	L (3)	CL (2)	TL (1)	
1.	Kelayakan Isi	a. Kesesuaian bahan ajar <i>e-learning</i> dengan CP b. Kesesuaian bahan ajar <i>e-learning</i> dengan Indikator c. Kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar d. Kesesuaian dengan manfaat untuk menambah wawasan e. Kegiatan terkait pengetahuan f. Kegiatan terkait keterampilan					
2.	Kebahasaan	a. Kelaziman istilah yang digunakan b. Kesesuaian dengan kaidah bahasa c. Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda d. Kejelasan cara penggunaan bahan ajar <i>e-learning</i>					

3.	Sajian	a. Keruntutan materi ragam gerak tari dan konsep b. Kejelasan tujuan pembelajaran c. Keruntutan tingkat kesulitan materi dan kemampuan siswa d. Ketepatan pemberian ragam gerak tari pada siswa e. Kelengkapan materi ragam gerak tari yang disajikan f. Kekomunikatifitas belajar siswa dengan bahan ajar <i>e-learning</i>					
4.	Kegrafikan	a. Ketepatan tata letak bahan ajar <i>e-learning</i> b. Ketepatan ilustrasi, gambar, tabel dan foto c. Kejelasan ilustrasi d. Kesesuaian desain tampilan bahan ajar <i>e-learning</i> e. Ketepatan memilih ukuran bahan ajar <i>e-learning</i> f. Kemenarikan tampilan bahan ajar <i>e-learning</i>					
	Total						

Keterangan:

SL (Sangat Layak) : Sangat Layak jika seluruhnya sesuai dengan indikator dan deskriptor

L (Layak) : Layak jika sebagian besar sesuai dengan indikator dan deskriptor.

CL (Cukup Layak) : Cukup Layak 50% sesuai dengan indikator dan deskriptor.

TL (Tidak Layak) : Tidak Layak jika tidak sesuai dengan indikator dan deskriptor.

Simpulan: Bahan ajar *e-learning* berbasis *Project based learning* pada materi ragam gerak tari ini dinyatakan:

1.	Layak untuk diproduksi tanpa revisi	
2.	Layak untuk diproduksi setelah revisi sesuai saran	

Sumber: (Maryana, 2021)

Dalam penilaian oleh pendidik seni budaya memberikan tanda centang (√) pada kolom yang paling sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Skor diberikan berdasarkan tingkat kelayakan. Jika suatu item dianggap sangat layak, kolom "SL" akan dicentang (√) dengan skor 4. Jika dianggap layak, kolom "L" akan dicentang (√) dengan skor 3. Apabila cukup layak, kolom "CL" akan dicentang (√) dengan skor 2. Namun, jika dianggap tidak layak, kolom "TL" akan dicentang (√) dengan skor 1. Selain memberikan penilaian, guru sebagai pengguna bahan ajar *e-learning* berbasis *Project based learning* pada materi ragam gerak tari juga memberikan saran perbaikan agar bahan ajar yang dikembangkan menjadi layak digunakan..

Tabel 5. Instrumen Penilaian Bahan Ajar *E-learning* untuk Pendidik Seni Budaya

No	Indikator	Deskriptor	Kriteria				Saran
			SL (4)	L (3)	CL (2)	TL (1)	
1.	Kelayakan Isi	a. Kesesuaian dengan CP b. Kesesuaian dengan indikator c. Kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar d. Manfaat untuk penambahan wawasanpengetahuan					
2.	Kebahasaan	a. Kelaziman istilah yang digunakan b. Kesesuaian dengan kaidah bahasa c. Keruntutan dan keterpaduan antarparagraf d. Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda					
3.	Sajian	a. Keruntutan materi ragam gerak tari dan konsep b. Kejelasan tujuan pembelajaran c. Keruntutan tingkat kesulitan					

		siswa d. Kelengkapan materi ragam gerak tari yang disajikan e. Menimbulkan motivasi belajar					
4.	Kegrafisan	a. Ketepatan tata letak bahan ajar <i>e-learning</i> b. Ketepatan ilustrasi, gambar, tabel dan foto c. Kesesuaian desain tampilan sampuldengan bahan ajar <i>e-learning</i> d. Ketepatan memilih ukuran huruf bahan ajar <i>e-learning</i> e. Kemanarikan tampilan bahan ajar <i>e-learning</i>					
	Total						

Keterangan:

SL (Sangat Layak) : Sangat Layak jika seluruhnya sesuai dengan indikator dan deskriptor

L (Layak) : Layak jika sebagian besar sesuai dengan indikator dan deskriptor.

CL (Cukup Layak) : Cukup Layak 50% sesuai dengan indikator dan deskriptor.

TL (Tidak Layak) : Tidak Layak jika tidak sesuai dengan indikator dan deskriptor.

Sumber: (Maryana, 2021)

Dalam rangka memperoleh pandangan peserta didik terhadap bahan ajar *e-learning* berbasis *Project based learning* pada materi ragam gerak tari yang telah dibuat, peneliti menyebarkan angket kepada peserta didik. Tanggapan dan pandangan peserta didik dianggap sebagai masukan yang berharga bagi peneliti. Jika dianggap sangat layak, kolom "SL" akan ditandai dengan tanda centang (✓) dengan skor 4. Jika dianggap layak, kolom "L" akan ditandai dengan tanda centang (✓) dengan skor 3. Jika dianggap cukup layak, kolom "CL" akan ditandai dengan tanda centang (✓) dengan skor 2. Jika dianggap tidak layak, kolom "TL" akan ditandai dengan tanda centang (✓) dengan skor 1.

Tabel 6. Instrumen Uji Coba Terbatas Bahan Ajar *E-learning* Materi Ragam Gerak Tari kepada Peserta Didik sebagai Pengguna

No	Indikator	Deskriptor	Kriteria				Saran
			SL (4)	L (3)	CL (2)	TL (1)	
1.	Aspek Kelayakan Sajian	a. Materi yang disajikan dalam bahan ajar <i>e-learning</i> ini jelas b. Materi dalam bahan ajar <i>e-learning</i> ini mudah dipahami c. Materi yang disajikan dalam bahan ajar <i>e-learning</i> ini runtut d. Penyajian materi dalam bahan ajar <i>e-learning</i> ini menimbulkan suasana yang menyenangkan e. Penyajian materi ragam gerak tari memberikan kesempatan melaksanakan tugas secara mandiri f. Penyajian bahan ajar <i>e-learning</i> ini dapat menuntun siswa berpikir kreatif g. Penyajian bahan ajar <i>e-learning</i> ini dapat menuntun siswa menggali informasi h. Penyajian bahan ajar <i>e-learning</i> dapat menuntun siswa untuk berkomunikasi dengan baik i. Penyajian contoh untuk mempejelas siswa j. Penyajian bagan dan gambar k. Penyajian tugas berbasis proyek kepada siswa terkait ragam gerak yang sudah disajikan					
2.	Aspek Kebahasaan	a. Kalimat dan paragraf yang digunakan jelas dan tidak menimbulkan makna ganda b. Kalimat dan paragraf yang digunakan pada bahan ajar <i>e-learning</i> ini mudah dipahami					
3.	Grafis	a. Tampilan bahan ajar <i>e-learning</i> memberikan menarik siswa b. Letak gambar seimbang antara teks dan gambar c. Ukuran, bentuk, dan warna gambar menarik siswa dalam membaca bahan ajar <i>e-learning</i>					

Keterangan:

- SL (Sangat Layak)** : Sangat Layak jika seluruhnya sesuai dengan indikator dan deskriptor
- L (Layak)** : Layak jika sebagian besar sesuai dengan indikator dan deskriptor.
- CL (Cukup Layak)** : Cukup Layak 50% sesuai dengan indikator dan deskriptor.
- TL (Tidak Layak)** : Tidak Layak jika tidak sesuai dengan indikator dan deskriptor.

Sumber: (Maryana, 2021)

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi dan angket atau kuisioner dengan penjelasan sebagai berikut.

1) Wawancara

Dalam pengembangan bahan ajar *e-learning* ragam gerak tari berbasis *Project based learning* untuk Siswa Kelas IX SMP, peneliti melakukan wawancara dengan pendidik. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memahami situasi pembelajaran seni budaya khususnya seni tari dan mengidentifikasi kebutuhan yang perlu diakomodasi dalam pengembangan produk bahan ajar *e-learning* berbasis *Project based learning* pada materi ragam gerak tari. Dengan memahami perspektif para pengguna, peneliti dapat merancang produk yang lebih relevan dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

Tabel 7. Kisi-kisi Angket Wawancara Pendidik Seni Budaya terhadap Kebutuhan Bahan Ajar *E-learning* Materi Ragam Gerak Tari

No.	Aspek	Pertanyaan
1.	Ketersediaan bahan ajar	Apakah Bapak/Ibu menggunakan bahan ajar <i>e-learning</i> sebagai panduan siswa dalam kegiatan pembelajaran pada materi ragam gerak tari?

		Jika iya, apakah bahan ajar <i>e-learning</i> tersebut rancangan Anda sendiri?
		Jika tidak ada, apakah panduan pembelajaran materi ragam gerak tari yang biasa Anda gunakan?
2.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar	Apakah panduan kegiatan belajar siswa yang digunakan sudah sesuai dengan CP materi ragam gerak tari?
3.	Penyajian	Apakah bahan ajar <i>e-learning</i> yang digunakan memudahkan Bapak/Ibu dalam mencapai tujuan belajar ragam gerak tari?
		Apakah Bapak/Ibu mengalami kendala selama memberikan materi ragam gerak tari menggunakan panduan atau bahan ajar yang ada?
		Jika ada, kendala apa yang mendasari kesulitan mengajarmateri ragam gerak tari pada siswa?
4.	Pengayaan materi	Apakah panduan kegiatan belajar siswa yang digunakan memberikan pengayaan materi?
		Jika ada, pengayaan seperti apa yang disajikan dalam materi ragam gerak tari menggunakan panduanyang ada?
		Jika tidak ada, pengayaan seperti apa yang diharapkandalam pembelajaran ragam gerak tari?
5.	Kebutuhan	Apakah Bapak/Ibu membutuhkan panduan kegiatan dalam bentuk bahan ajar <i>e-learning</i> pembelajaran ragam gerak tari untuk menambah referensi dan juga membantu membelajarkan seni tari guna mencapai tujuan pembelajaran?

2) Observasi

Dalam pengembangan bahan ajar *e-learning* ragam gerak tari berbasis *Project based learning* untuk pembelajaran seni budaya khususnya seni tari pada peserta didik sekolah menengah atas, peneliti menerapkan teknik observasi. Observasi ini bertujuan untuk memperoleh informasi tentang proses pengembangan produk, khususnya pembuatan bahan ajar. Selama observasi, peneliti mengamati pelaksanaan pembelajaran seni budaya khususnya seni tari. Memahami situasi pembelajaran dan

kebutuhan pengguna, peneliti dapat merancang produk yang lebih relevan dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

3) Kuesioner/Angket

Pada tahap selanjutnya, pengumpulan data menggunakan lembar kuisisioner atau angket. Angket disebarakan kepada ahli pembelajaran dan pendidik seni budaya di sekolah menengah pertama. Tujuan dari penyebaran angket ini adalah untuk mendapatkan penilaian objektif tentang kelayakan bahan ajar *e-learning* berbasis *Project based learning* pada materi ragam gerak tari yang telah dikembangkan serta mengevaluasi daya tarik penggunaannya, dengan harapan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Angket ini merupakan sebuah instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data yang relevan. Validasi oleh pakar/ahli melalui angket dilakukan untuk menilai kelayakan bahan ajar *e-learning* berbasis *Project based learning* pada materi ragam gerak tari yang telah dikembangkan.

3.7 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode analisis data dengan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Proses analisis data melibatkan kajian terhadap lembar validasi dari uji ahli, lembar angket peserta didik, dan lembar angket pendidik. Langkah-langkah yang akan peneliti tempuh dalam analisis data antara lain sebagai berikut.

1. Evaluasi oleh Ahli Pembelajaran dan Pendidik Seni Budaya

Lembar yang telah dievaluasi oleh ahli pembelajaran dan pendidik akan diubah dari pendekatan deskriptif menjadi pendekatan berbasis angka. Ini memungkinkan kita untuk mengukur dan menggambarkan kualitas bahan ajar yang telah dikembangkan secara lebih terukur.

2. Perhitungan Skor Rata-rata

Setelah data terkumpul, skor rata-rata untuk setiap kriteria yang dinilai akan dihitung. Rumus yang digunakan akan sesuai dengan petunjuk yang diberikan (mungkin mengacu pada metode statistik tertentu, seperti mean atau median).

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = skor rata-rata

N = jumlah penilaian

$\sum X$ = jumlah skor

Setelah menghitung rata-rata skor dari semua kriteria penilaian, langkah selanjutnya adalah mengonversi skor tersebut menjadi persentase atau proporsi. Skor persentase diperoleh dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan instrumen penilaian dari satu ahli pembelajaran, satu pendidik seni budaya, dan siswa sekolah menengah atas. Rumus untuk menghitung persentase kelayakan bahan ajar *e-learning* berbasis *Project based learning* pada materi ragam gerak tari untuk siswa kelas IX SMP. adalah sebagai berikut.

$$\text{persentase} = \frac{\text{jumlah skor yang dihasilkan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Hasil skor dari perhitungan tersebut akan menunjukkan tingkat kelayakan dari penelitian, yaitu pengembangan bahan ajar *e-learning* materi ragam

gerak tari berbasis *Project based learning* dengan pemanfaatan *Google sites* untuk siswa kelas IX SMP. Penilaian dilakukan oleh ahli pembelajaran, pendidik seni budaya, dan peserta didik di SMP Negeri 7 Bandarlampung sebagai pengguna, setelah memperoleh hasil persentase skor, data tersebut akan diubah menjadi data kualitatif dengan menggunakan interpretasi skor berdasarkan pedoman dari (Marselinda, 2022) yang telah dimodifikasi.

Tabel 8. Kriteria Tingkat Kelayakan

No.	Rentang Skor	Kriteria
1.	21%—40%	Tidak Layak
2.	41%—60%	Cukup Layak
3.	61%—80%	Layak
4.	81%—100%	Sangat Layak

3. Uji Efektivitas Produk

Tingkat efektivitas bahan ajar *e-learning* materi ragam gerak tari berbasis *Project based learning* dengan pemanfaatan *Google sites* untuk siswa kelas IX SMP diketahui dengan cara membandingkan antara nilai *pretest* dan *posttest* melalui analisis *N-gain*. Rumus yang digunakan untuk uji *N-gain* menurut (Lestari, Yudhanegara, & Ridwan, 2017) adalah sebagai berikut.

$$N\text{-gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Hasil perhitungan *N-gain* diinterpretasikan dengan menggunakan klasifikasi Hake. Tingkat efektivitas berdasarkan rata-rata nilai *N-gain* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 9. Nilai Rata-rata *N-gain* dan Klasifikasinya

No.	Nilai	Klasifikasi
1.	$g \geq 0,7$	Tinggi
2.	$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
3.	$g \leq 0,3$	Rendah

Sumber: (Lestari et al., 2017).

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan hal-hal berikut.

1. Pengembangan bahan ajar *e-learning* ragam gerak tari berbasis *Project based learning* berupa tautan yang dapat diakses menggunakan gawai atau laptop menggunakan lima tahap (1) *Analysis* (tahap analisis), yaitu melakukan wawancara dengan pendidik Seni Budaya di SMP Negeri 7 Bandarlampung (2) *Design* (tahap perancangan), yaitu Menyusun rancangan bahan ajar *e-learning* menggunakan dua langkah. Langkah pertama, penyusunan bahan ajar materi ragam gerak tari bedana dan membuat *storyboard*. Langkah kedua, mendesain ikon gambar yang dibutuhkan untuk bahan ajar *e-learning* menggunakan *flatfrom canva* sesuai dengan *storyboard* yang sudah dibuat sebelumnya. (3) *Development* (tahap pengembangan), yaitu merealisasikan rancangan desain sehingga menjadi sebuah bahan ajar *e-learning* menggunakan *flatfrom google sites* dan validasi produk oleh ahli pembelajaran, ahli bahasa dan pendidik seni budaya. (4) *Implement* (tahap implementasi), yaitu uji coba produk dilapangan terhadap tiga kelompok dan setiap kelompok beranggotakan lima orang peserta didik. (5) *Evaluate* (tahap evaluasi), yaitu pembagian angket validasi kepada peserta didik untuk menilai bahan ajar *e-learning* yang sudah dikembangkan. Selain itu, peserta didik juga diminta untuk menyampaikan komentar dan sarannya sebagai pengguna produk sebagai revisi akhir produk.
2. Bahan ajar *e-learning* yang dikembangkan sangat layak sebagai bahan ajar pembelajaran seni budaya berdasarkan hasil validasi. Validasi ahli pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata 3,81 atau 95,45% dengan kategori sangat layak. Validasi ahli materi mendapatkan nilai rata-rata 3,45 atau 86,3% dengan kategori sangat layak. Validasi ahli media pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata 3,93 atau 98,4% dengan kategori sangat layak. Validasi pendidik

seni budaya mendapatkan nilai rata-rata 3,83 atau 95,83% dengan kategori sangat layak.

3. Bahan ajar *e-learning* yang dikembangkan sangat layak berdasarkan hasil evaluasi peserta didik sebagai pengguna yang mendapatkan nilai rata-rata 3,72 atau 93,13% dengan kategori sangat layak. Selain itu, bahan ajar *e-learning* juga efektif digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran seni budaya berdasarkan hasil uji coba pemakaian peserta didik sebagai pengguna dengan kriteria nilai 0,75 berada pada rentang $g \geq 0,7$ yang termasuk dalam kategori tinggi.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan pengembangan bahan ajar *e-learning* yang telah dikembangkan, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut.

1. Para pendidik, hasil penelitian hendaknya dapat memanfaatkan bahan ajar *e-learning* untuk pembelajaran seni budaya dan turut mengembangkan bahan ajar *e-learning* serupa untuk materi pembelajaran ragam gerak tari dan mata pelajaran pada jenjang pendidikan yang lain.
2. Bahan ajar *e-learning* ragam gerak tari diharapkan dapat menjadi salah satu cara pelestarian budaya lampung pada generasi muda diprovinsi lampung.
3. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti lain sebagai acuan pembandingan dalam melaksanakan penelitian pengembangan yang serupa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama.
- Alimuddin, J. (2023). Implementasi kurikulum merdeka di sekolah dasar
implementation of kurikulum merdeka in elementary scholl. *Jurnal Ilmiah Kontekstual*, 4(2).
- Artha, N. M. W. I., & Supriyadi. (2013). Hubungan Antara Kecerdasan Emosi dan Self-Efficacy dalam Pemecahan Masalah Penyesuaian Diri Remaja Awal. *Jurnal Psikologi Udayana*, 1(1), 190–202.
- Astutik, F., & Wijayanti, E. (2020). Meta-Analysis : The Effect of Learning Methods on Students Critical Thinking Skills in Biological Materials. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 3(3), 429–437.
- Bloom, B. S. (2014). *Taxonomy of Educational Objective*. New York: Longman.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Cahyo, M. K. N., & Hendrastomo, G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 12(2), 59. Diambil dari <https://doi.org/10.26418/j-psh.v12i2.48934>.
- Carey, W. D., Carey, L., & J Carey. (2009). *The Systematic Design of Instruction*. New Jersey: Pearson.
- Cholilah, M., Tatuwo, A. G. P., Komariah, & Rosdiana, S. P. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(2). Diambil dari <https://doi.org/10.58812/spp.v1i02.110>
- Chusna, N. L. (2019). Pembelajaran e-learning. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan KALUNI*.
- Dabbagh, N., & Bannan-Ritland, B. (2005). Concepts, strategies, and application.

- Daryanti, F., Habsary, D., & ... (2022). Pemanfaatan E-Learning Platform Bagi Guru Seni Budaya. *Jurnal pengabdian ...*, 1(1), 1–8. Diambil dari <https://journal.ap2seni.org/index.php/jps/article/view/1%0Ahttps://journal.ap2seni.org/index.php/jps/article/download/1/FitriDariyantiSatu.pdf>
- Daryanto, & Dwicahyono, A. (2014). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran (Silabus, RPP, PHB, Bahan Ajar)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Dirjendikdasmen.
- Fernando, S., Sabri, T., & Suparjan. (2022). Pengembangan bahan ajar berbasis web pada materi sistem Pencernaan manusia kelas v sekolah. *Tunas Bangsa*, 9(1).
- Foundation, T. G. L. E. (2007). Instructional Module Project Based Learning. Diambil 4 Juli 2024, dari <http://www.edutopia.org/project-based-learning-guide%0Aimlementation>
- Goodman, B. (2010). Project-Based Learning, Educational Psychology. Diambil dari <https://www.fsmilitsry.org>.
- Gusrianto, R., & Rahmi, U. (2022). Pengembangan E-Modul Pada Mata Pelajaran Informatika Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar Untuk Kelas VII SMP. *Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan*, 11(2). Diambil dari <https://doi.org/10.24036/jbmp.v11i2.119703>
- Haeruman, Dhianti, L., Wijayanti, D. A., & Meidianingsih, Q. (2021). Efektivitas Blended Learning Berbasis LMS dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*.
- Hafizi, H. (1992). *Mengenal Tari Bedana*. Bandar Lampung: Gunung Pesagi.
- Hakim, A. R., Fauzia, E., & Rani, P. (2023). Analisis Kritis Tantangan Pendidik dalam Islam di Era Disruption 4.0. *AL Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 17(5). Diambil dari <https://doi.org/10.35931/aq.v17i5.2696>
- Hamalik, O. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hambali, H., Nurul, F., Herdianty, R., & Sitti, M. H. (2020). Pengaruh Model Project based learning (Pjbl) Sebagai Implementasi Kampus Merdeka Terhadap Keterampilan Kolaborasi Mahasiswa Prodi Pendidikan Biologi. *Jurnal Ilmiah Ecosystem*, 20(3), 272–279.
- Hamdayama, J. (2022). *Metodologi pengajaran*. Bumi Aksara.
- Harsanto, B. (2014). Inovasi Pembelajaran di Era Digital: Menggunakan Google Sites dan Media Sosial. *UNPAD PRESS*.

- Hehakaya, E., & Pollatu, D. (2022). Problematika Pendidik Dalam Mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan DIDAXEI*, 3(2).
- Junaid, R., & Baharuddin, M. R. (2020). Peningkatan kompetensi pedagogik guru melalui PKM lesson study. To Maega. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 122–129.
- Kodir, A. (2018). *Manajemen Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013 Pembelajaran Berpusat Pada Siswa* (1 ed.). Bandung: CV Pustaka Setia.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan bahan ajar*. Jakarta Timur: PT. Bumi Aksara.
- Kurniasih, Imas, & Berlin. (2014). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesional Guru*. Surabaya: Kata Pena.
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan bahan Ajar Berbasis Kompetensi: Sesuai dengan Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan*. Padang: Akademia Permata.
- Lestari, Yudhanegara, K. E. dan, & Ridwan, M. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Majid, A. (2013). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Marbun, P. (2021). Disain pembelajaran online pada era dan pasca covid-19. *CSRID (Computer Science research and its development journal)*, 12(2), 129–142.
- Mariyana, & Herpratiwi. (2016). *Pengembangan Modul Pembelajaran Tari Piring dua belas di SMA Bandar Lampung*.
- Marselinda, R. (2022). *Pengembangan Media Mobile Learning Dalam Pembelajaran Teks Anekdota DI SMA Kelas X*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Maryana, D. (2021). *Pengembangan LKPD Teks Percakapan Berbasis Begawi Adat Perkawinan untuk Peserta Didik Kelas V SD*. FKIP Universitas Lampung.
- Megawati, C., Astini, D., Syahputra, I., & Zulkarnaini. (2022). Penggunaan Model ADDIE dalam Pengembangan Bahan Ajar. *BAKTIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2).
- Munandar, U. (2002). *Kreativitas dan Keberbakatan*. Jakarta: Gramedia.
- Mustika. (2013). *Tari Muli Siger*. (M. H. Dr. Muhammad Fuad, Ed.). BandarLampung: Anugrah Utama Raharja (AURA). Diambil dari https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=aPToU0MAAAAJ&citation_for_view=aPToU0MAAAAJ:R3hNpaxXUhUC

- Mustika, I. W. (2019). *Teknik dasar gerak Tari Lampung* (Vol. 12). Lampung: Anugrah Utama Raharja (AURA). Diambil dari https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=aPToU0MAAAAJ&citation_for_view=aPToU0MAAAAJ:KlAtU1dfN6UC
- Nalasari, K. A., Suarni, N. K., & Wibawa, I. M. C. (2021). Pengembangan bahan ajar berbasis webgoogle sites pada tema 9 subtema Pemanfaatan kekayaan alam di indonesia untuk siswa kelas iv sekolah dasar. *urnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2).
- Prastowo, A. (2013). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Purnomo. (2015). *Buku Ajar Dasar-dasar dan Perancangan Evaluasi Pembelajaran*.
- Purwanto. (2008). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rachmawati, A., & Rusydiyah, E. F. (2020). Implementasi Pembelajaran Berbasis E-learning pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 5(1), 1–14. Diambil dari <https://www.ojs.pps-ibrahimiy.ac.id/index.php/jpii/article/view/223/148>
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4). Diambil dari <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>
- Resa, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Berdasarkan Pendekatan Understanding by Design. *Jurnal Primary*, 4(1).
- Rustamana, A., Mutiara, A., Aprilia, N., Aini, A. Q., & Yuda, H. (2023). Peran Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Sejarah. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 1(7).
- Rusydiana, M. (2020). *Pengaruh Model Project Based Learning (Pjbl) Terhadap Higher Order Thinking Skills Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar*. Universitas Jember.
- Sari, M. (2013). Peranan Ilmu Menata Tari Pada Karya Tari Di Lembaga Pendidikan Seni Semenda. *Doctoral Disertattion UNIMED*, 59(9), 1–10.
- Septia, F. (2019). Pengembangan Learning Management System (Lms) Sebagai Media Pembelajaran Untuk Sekolah Menengah Sederajat. *Jurnal Tata Rias*.
- Sole, F. B., & Anggraeni, D. M. (2018). Inovasi Pembelajaran Elektronik dan Tantangan Guru Abad 21. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika*, 2(1), 10–18. Diambil dari <https://journal-center.litpam.com/index.php/e-Saintika/article/view/79/27>

- Stokes, P. D. (2006). *Creativity From Constraints: the Psychology of Breakthrough*. New York: Springer.
- Suciani, T., Lasmanawati, E., & Rahmawati, Y. (2018). Pemahaman Model Pembelajaran Sebagai Kesiapan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) Mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga. *Jurnal Media Pendidikan, Gizi dan Kuliner*, 7(1), 76–81.
- Sudrajat, A., & Hernawati, E. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: BALITBANGDIKLAT KEMENAG RI.
- Sugiarto, E. (2019). *Kreativitas, Seni dan Pembelajarannya. Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11). Semarang: LKIS. Diambil dari http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciu-rbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Edisi Kedua*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmawati, H. (2020). Metode Pembelajaran Berbasis Web E-learning Dalam Menghadapi Covid-19. *Ash-Shahabah : Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*.
- Sulistyowati, E. (2009). *Implementasi Kurikulum Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: PT. Citra Aji Pratama.
- Syahrial. (2013). Guna dan Fungsi Tari Piring Padang masek Sumatera Barat. *Greget*, 12(2), 128–142. Diambil dari <https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/greget/article/view/495/499>
- Syarif, M., & Susilawati, E. (2017). *Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Biologi SMA Kelompok Kompetensi D*. Jakarta: PPPPTK IPA Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan – Kemdikbud Pusat.
- Tegeh, L. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE. *Model. Jurnal IKA*, 11(1).
- Wallace, B. (1986). Creativity: Some Definitions: the Creative Personality; the Creative Process; the Creative Classroom. *Gifted Education International*, 4, 68–73.
- Wena, M. (2015). *trategi Pembelajaran Inovatif Kontemporar*. Jakarta: Bumi AKsara Grant.
- Widodo, Chomsin, S., & Jasmadi. (2008). *Panduan Penyusunan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gramedia.
- Wijastuti, A., & Susanto, M. R. (2024). Eksporasi Tari Kreasi Melalui Project

Based Learning Sebagai Upaya Peningkatan Kreativitas dan Kolaborasi Pada Siswa Kelas V SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02), 2044–2054. Diambil dari <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/12299/6152>

Yanti, Y. F., Ariyani, F., & Rusminto, N. E. (2019). Pengembangan Buku Teks Warahan melalui Model Multiliterasi untuk Siswa Kelas X SMA. *Konfiks: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran*, 6(2), 21–25. Diambil dari <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/konfiks/article/view/1615/2706>

Yunata. (2021). Langkah-langkah Pengembangan Google Sites. Diambil 4 Juli 2024, dari <https://www.indeed.com/career-advice/career-development/how-to-makewebsite-%0Aon-google-sites>.

Zuraini, & Misnawati. (2023). *Pengembangan Modul E-learning Berbasis Learning Management System Sebagai Media Interaktif Pada Complex English Grammar*.